

¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
RETRO GAMER
SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
25 CLÁSICOS DE GBA
LOS MEJORES JUEGOS PARA LA PORTÁTIL DE NINTENDO
CABAL
EL DÚO LETAL
ANALIZAMOS LOS MEJORES Y PEORES PORTS DE LA MÍTICA RECREATIVA DE TAD CORP.
THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST
SU DIRECTOR, TAKASHI TEKUZA, REMEMORA LA CREACIÓN DE LA MÍTICA AVENTURA DE SNES
Y TAMBIÉN... REPASAMOS TODA LA SAGA DE ZELDA ¡INCLUIDO BREATH OF THE WILD!
GLUCK VIDEO
LA CONSOLA QUE VIAJÓ DE TAIWÁN A ALCORCÓN
MARBELLA VICE
LUJO Y TIROTEOS FMV, BAJO LA BATUTA DE ÁLEX DE LA IGLESIA
Y ADEMÁS
TOMB RAIDER
DISCWORLD
MATCH DAY
RESIDENT EVIL
LAS TRES LUCES DE GLAURUNG
SEGA
SG-1000 Computer Video Game
EL LEGADO DE SG-1000
LA PRIMERA CONSOLA FABRICADA POR SEGA
RECORDANDO ALIEN STORM
COMO GOLDEN AXE, PERO CON MARCIANOS
ASÍ SE HIZO BLACK
EL SHOOTER DE CRITERION SE ADELANTÓ A SU TIEMPO
LIFE
165
Nº 19



REDACCIÓN

Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Coordinadora área de videojuegos: **Sonia Herranz**
Coordinador: **Bruno Sol**
Colaboradores: **John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Marçal Mora, Julen Zaballa, Jesús Relinque, Ricardo Suárez, Marina Amores**

EQUIPO CREATIVO

Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Susana Lurguie**

EDITA

axel springer

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales: **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**
Contacto Dpto. Comercial: **publicidadaxel@axelspringer.es**

MARKETING:

Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**
Contacto marketing: **marketing@axelspringer.es**

PRODUCCIÓN

Ángel López

SUSCRIPCIONES

Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA

SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL

Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE

Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME

ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. ©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

SUMARIO

>> Retro Gamer 19 ¡Despierta, Link!



RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



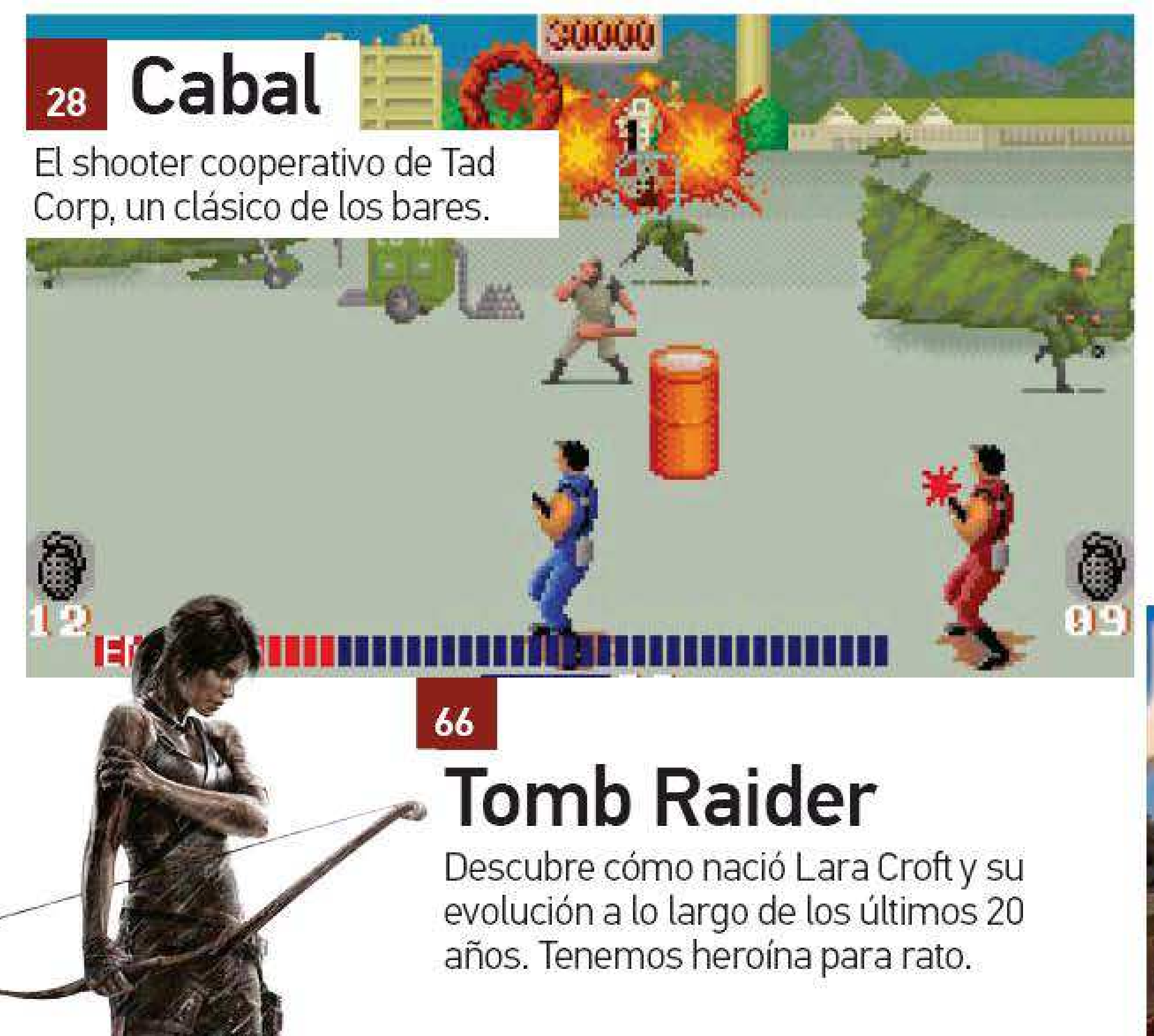




10

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

El director y el guionista nos desvelan el proceso de creación de este legendario cartucho de Super Nintendo.



28 **Cabal**

El shooter cooperativo de Tad Corp, un clásico de los bares.

66 **Tomb Raider**

Descubre cómo nació Lara Croft y su evolución a lo largo de los últimos 20 años. Tenemos heroína para rato.



116 **Marbella Vice**

Una recreativa FMV, de tiros, rodada en Marbella, a las órdenes de Álex de la Iglesia. Ahí es nada.





RETROMADRID VUELVE A LA VIDA... Y A SUS ORÍGENES

TRAS AÑOS DE AUSENCIA, LA FERIA RETRO REGRESARÁ LOS PRÓXIMOS DÍAS 29 Y 30 DE ABRIL, CON NOTABLES NOVEDADES

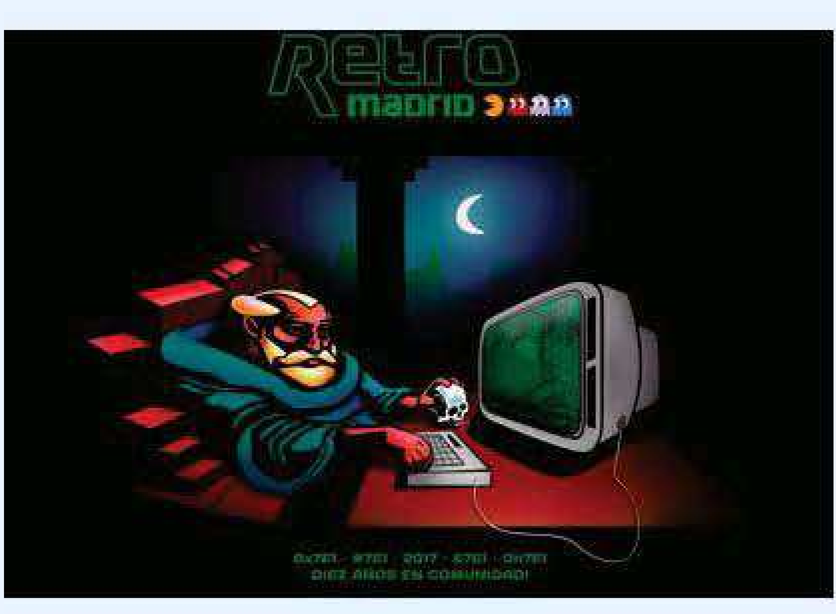
No estaba muerta, estaba descansando. La escena Retro llevaba años pidiendo el retorno de una de una de ferias de referencia en nuestro país, que disfrutó de su última edición nada menos que en 2014. Tras dos años de ausencia, RetroMadrid 2017 se hará realidad los próximos días 29 y 30 de abril, en un nuevo escenario: el Espacio Cultural Daoíz y Velarde, en el madrileño distrito de Pacífico/Retiro.

Tal y como afirman sus organizadores, "esta nueva edición nace con el objetivo de recuperar su orientación cultural original", así que no habrá "puestos de venta de tiendas comerciales" [traducción: que no habrá tiendas donde comprar juegos de segunda mano], aunque la feria sí albergará expositores de desarrolladores homebrew para sistemas clásicos y diversas editoriales (en la web aparecen confirmados nuestros amigos de GameReport y STAR-T Magazine Books). Después de los problemas que surgieron en las últimas ediciones, motivados por el exceso de celo de los gestores municipales a la hora de evaluar el aforo, la organización ha decidido volver a los orígenes de la feria, centrándose en la faceta divulgativa del evento, a través de exposiciones y diversas actividades, talleres y conferencias.

En el momento de escribir estas líneas aún no estaban confirmados los horarios de las charlas, así que os remitimos a la web oficial de la organización (*www.retromadrid.org*) para estar informados de lo que se acontezca en los días previos. Sus organizadores nos han informado de que contarán con un auditorio y dos salas complementarias (una dedicada a conferencias y otra para talleres). Entre las ponencias confirmadas habrá una sobre rutinas de carga en sistemas de 8 bits, otra sobre cómo desemsamblar un juego para modificar su programación, un taller donde se enseñará a programar un videojuego con estética "ochobitera" y otro sobre cómo crear nuestra propia recreativa desde cero. Por supuesto habrá ordenadores clásicos y consolas antiguas con los que los visitantes podrán rememorar aquellas inolvidables tardes de cargas turbo y soplado de cartuchos, podréis disfrutar con diversas máquinas recreativas para jugar y se ha programado un concierto de The Chiptunes, aunque este último evento estaba a falta de confirmación, ya que dependía del éxito del crowdfunding que los organizadores de RetroMadrid 2017 pusieron en marcha hace unos meses.

La entrada al evento será totalmente gratuita, y solo estará limitada por el aforo de público. Para conseguir tu entrada visita la página web de Retromadrid. La feria abrirá sus puertas el sábado 29 de abril, de 11 a 21h, mientras que el horario del domingo 30 será de 10:30 a 15:00h. Esperemos que esta nueva edición sea un éxito y lleguemos a ver un RetroMadrid 2018 y los que vengan...

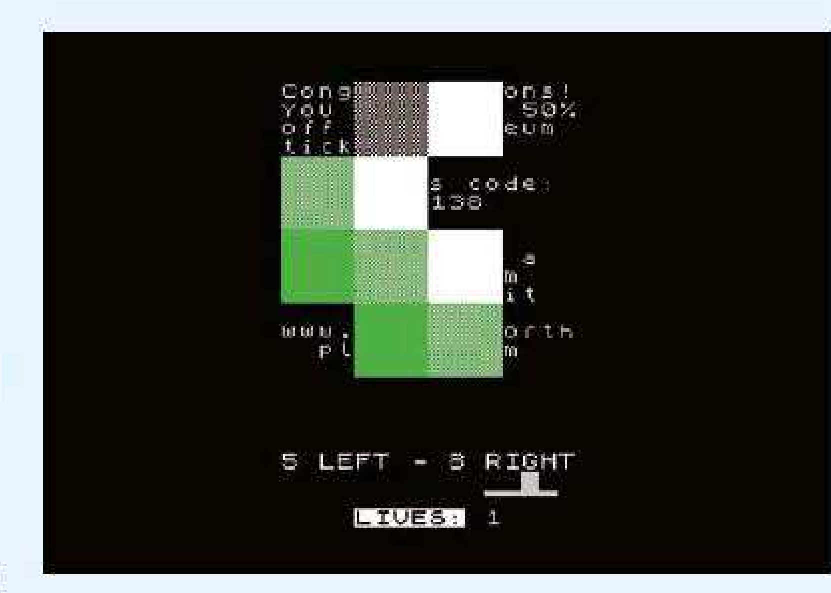




» Foto, por cortesía del Archivo AUIC. El cartel de RetroMadrid 2017 es un diseño inspirado en la pantalla de carga original de *La Abadía del Crimen*, obra de Sofía M. Testor (Artestor)".

UN MUSEO EN FORMATO CINTA

EL COMPUTER SPIELE MUSEUM Y MOJON TWINS, UNIDOS POR EL SPECTRUM





De piedra. Así nos quedamos en *RetroGamer* cuando nos llegó una pequeña caja negra, remitida por el *Computer Spiele Museum* de Berlín. El primer museo dedicado a los videojuegos del mundo ha querido celebrar su 20 aniversario con una acción muy especial, para lo cual ha contado con los españoles Mojon Twins. El resultado es la edición en formato físico de dos videojuegos (cada uno grabado en una cara de una cinta de cassette para Spectrum), creados ex profeso bajo el lema *History Worth Playing*. La portada de la cinta es obra del legendario ilustrador Marc Ericksen, responsable de las carátulas de clásicos del calibre de *Tetris*, *Herzog Zwei* o *Mega Man 2*.

Uno de los dos videojuegos, Radio Game, se distribuye por ondas de radio desde la web *www.historyworthplaying.com*. Se trata de un pequeño programa de 2kb compatible con ZX Spectrum con la mecánica del mítico *Breakout*. Si no tienes el "gomas" a mano, también puedes usar el móvil para grabar la pista de audio y luego cargarla desde la propia web, a través del altavoz del teléfono. Nosotros lo hemos probado y funciona mejor que el Datasette de nuestros tiempos mozos.

El segundo videojuego, *Museum Guide*, también puede disfrutarse desde la web. Se trata de una simpática aventura en la que exploraremos el museo berlinés, mientras recogemos objetos relacionados con la historia de la informática y esquivamos toda clase de monstruos.

Sin duda una acción preciosa, con la que el museo rinde homenaje al 35 aniversario del ZX Spectrum. Los alemanes nos llevan siglos de ventaja pero, ojo, no podemos evitar sentir cierto orgullo patrio al ver a los geniales Mojon Twins implicados en el proyecto. Menudos titanes.





» El Computer Spiele Museum de Berlín es un centro de peregrinación para los amantes de los sistemas clásicos. A la derecha, la edición de física de esta particular guía al museo, en formato Spectrum.



www.finalgames.es

COMPRAMOS Y VENDEMOS TODO TIPO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¡MEJORA TUS CONSOLAS!
POTENCIAMOS Y REPARAMOS TUS CONSOLAS RETRO

Ronda Europa 464-466, Sabadell (BCN) - Tel: 93 193 74 28



» Este fue el cartel oficial de la Segunda Edición de Amstrad Eterno. Dragones y un Amstrad CPC con monitor a color. Original, como poco.

AMSTRAD ETERNO CELEBRÓ SU 2ª EDICIÓN

LA FERIA BARCELONA VOLVIÓ A REUNIR A LOS AMANTES DEL MÍTICO CPC

En el momento en el que leáis estas líneas ya habrá tenido lugar la Segunda Edición de Amstrad Eterno, la feria barcelonesa especializada en el universo del Amstrad CPC (aunque son buena gente y también le dan cuartel a sus antiguos rivales de 8 bits). La agenda anunciada en esta segunda edición era de vértigo, con ponencias a cargo de nombres míticos de la Edad de Oro del software español como los músicos Jose Antonio Martín y Alberto J. González, y algunos de los mejores grafistas y programadores de aquella época: Ricardo Cancho, Fernando San Gregorio, Juan Giménez, Pablo Ariza, Raúl Ortega Palacios o Gustavo Tallón.

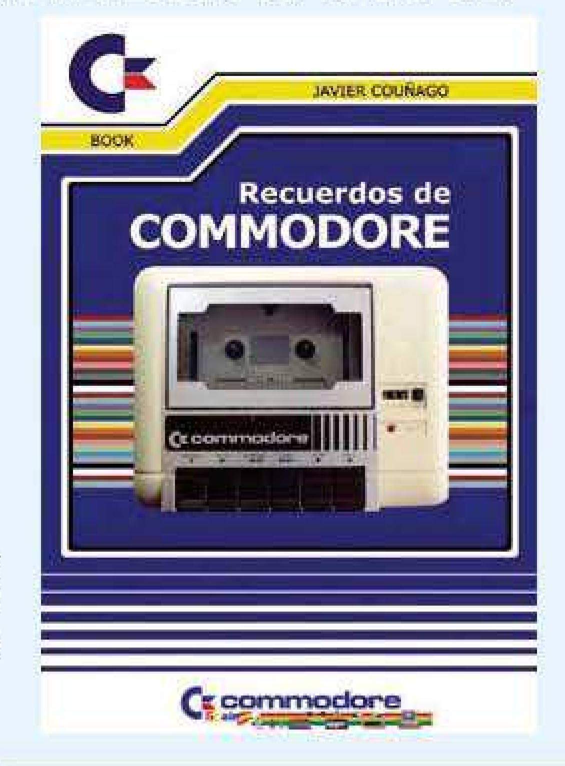
Entre los ponentes también se anunciaron nombres importantes dentro de la escena homebrew, como Fran Gallego, 4Mhz, Retrobytes Productions o Pixel Eterno. El Espai Josep Bota, situado en el interior de la antigua fábrica Fabra i Coats del barrio de Sant Andreu, volvió a ser el escenario escogido para poner en marcha esta nueva edición, el pasado 18 de marzo, donde además de charlas y talleres, los asistentes pudieron disputar diversos torneos. Desde demostrar su experiencia en clásicos como *Barbarian* y *Emilio Butragueño Fútbol* como en una de las últimas joyas del homebrew nacional: *Outlaws*, de Retrobytes Productions.

Y por supuesto, todo ello rodeados de los ordenadores Amstrad: los inolvidables CPC 464 y CPC 6128, los Schneider alemanes, los PCW, la fallida aunque encantadora consola GX4000 y claro está, el gran rival del CPC, el Spectrum, que formó parte del imperio Amstrad después de que Sir Alan Sugar le comprara la compañía a otro Sir aun más legendario: Clive Sinclair.

UN INCUNABLE PARA MITÓMANOS DEL C64

Y PARA TODOS AQUELLOS QUE SIEMPRE ENVIDIAMOS LAS MARAVILLOSAS MELODÍAS PRODUCIDAS POR EL SID.

Javier Couñago, responsable de la web de Commodore Spain, rinde honores al mítico ordenador de 64kb en un libro cargado de nostalgia y bonitos recuerdos, donde no faltan los juegos más inolvidables del C64, sus periféricos y todo lo que rodeaba, en general, a aquel teclado de aspecto profesional que tantas envidias (secretas) despertó entre los usuarios de Spectrum y Amstrad. Todo ello a lo largo de 200 páginas, con una maquetación que recuerda a los manuales de la época. Lo acaba de lanzar Dolmen Editorial, y a un precio más que tentador: 19,95 euros.



LOS GANADORES DEL CONCURSO NES MINI

NUESTRA PROPUESTA DE RECUPERAR LOS CONCURSOS OCHENTEROS TUVO UN ENORME ÉXITO.

Aunque recibimos quejas de algunos lectores por tener que recortar la revista (la más sonora de ellas, la del autor del reportaje que había al otro lado de la página), nuestro concurso de NES Mini fue un completo éxito. En Correos no habían cargado con tantas cartas desde aquel concurso de "Gana una cena con Leif Garret" de la Super Pop. Queremos daros las gracias a todos por participar y prometemos repetir la experiencia en un futuro. Esta es la lista de los cinco afortunados que recibieron una NES Mini en casa: **Alberto Aragón Rama** (Cádiz), **Sergio Romero Fernández** (Jaén), **Antonio Macián Martínez** (Murcia) e **Isaac David Caldrón Ortíz** (Madrid) y **Antonio Jesús Sánchez Bernal** (Málaga).



...Deseo concedido

DRAGON BALL Z

COLECCIÓN COMPLETA EN DVD

*Oferta Exclusiva HobbyConsolas
~~315€~~
129,99€

291 CAPÍTULOS • ¡SIN CENSURA! • AUDIOS EN CASTELLANO, CATALÁN, GALLEGO, EUSKERA Y JAPONÉS

Consíguela aquí: www.hobbyconsolas.com/dragon-ball-z-dvd
O por teléfono en el 902 540 777
No lo dejes pasar. ¡Unidades limitadas!

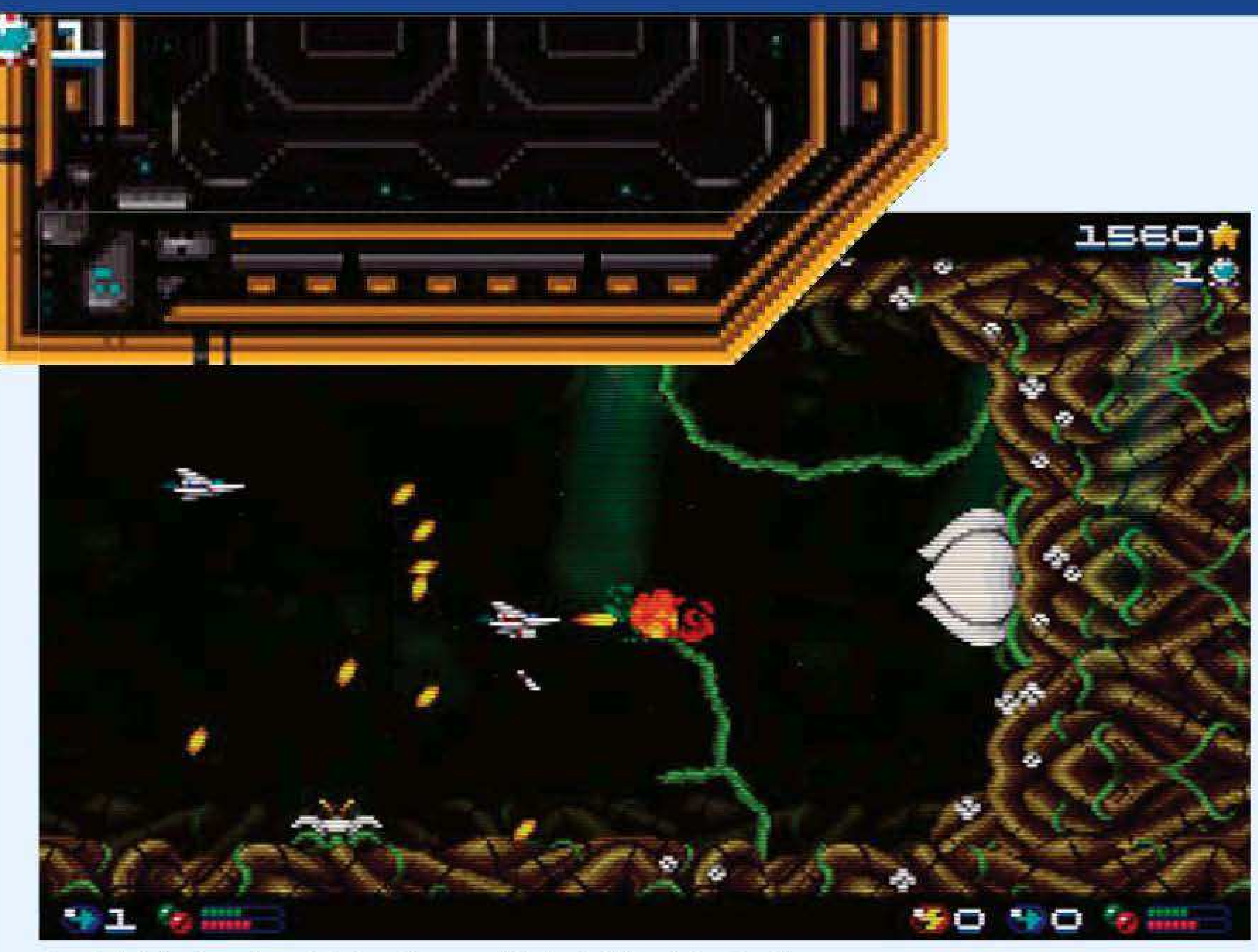
* Oferta válida del 13 de marzo al 25 de mayo.



HOBBYCONSOLAS



© Film © 1989 Toei Animation Co., Ltd. ©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation


» Super Hydorah ofrecerá un modo para dos jugadores, algo que no era habitual en la edad de oro de los matamarcianos.


» Locomalito y Gryzor87 se inspiraron en un buen puñado de matamarcianos clásicos, especialmente en *Gradius*.


» En caso de que nuestro compañero muera, podremos rescatarle con un ítem especial.

SUPER HYDORAH: EL CLÁSICO DE LOCOMALITO Y GRYZOR87, POR FIN EN CONSOLAS

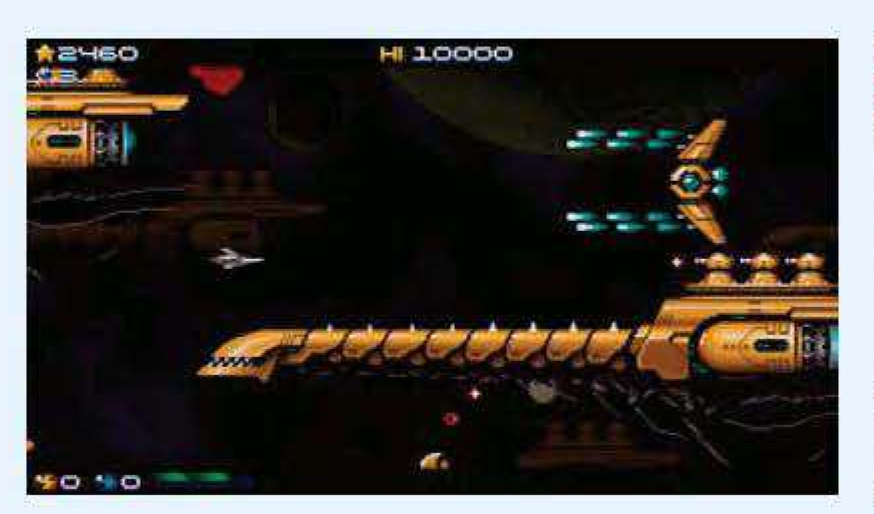
TRAS MALDITA CASTILLA, OTRO CLÁSICO DEL DÚO DINÁMICO DEL PIXEL LLEGARÁ A LAS CONSOLAS, CON IMPORTANTES MEJORAS.

Somos insaciables. El año pasado, nada más conocer los planes de Abylight Studios para lanzar *Maldita Castilla EX*, sometimos al tercer grado a los creadores del juego original, Locomalito y Gryzor87, para averiguar qué más juegos tenían preparados para el desembarco en consola: ¿*Gaurodan*? ¿*The Curse of Issyos*? No soltaron prenda, pero seguro que en sus cabezas ya bullía la necesidad de remasterizar, a lo grande, *Hydorah*, su magistral homenaje a los matamarcianos horizontales. Aquella sospecha se ha hecho por fín realidad, de tal manera que aquel espectacular shooter para PC de 2010 ha mutado hasta convertise en *Super Hydorah*. Abylight Studios ha vuelto a trabajar con Locomalito y el músico Gryzor87 para poner en marcha este port hipervitaminado, que pondrá en órbita a todos aquellos que se destetaron con *Gradius*, *R-Type* y *Darius*. Pero quién mejor que su propio autor para describir la magnitud del proyecto, que ha pasado de las 16 fases del original de PC a ofrecer 21, y al que se ha incorporado incluso un modo cooperativo (algo poco habitual en los matamarcianos): "el punto de partida es un poco como en *Maldita Castilla EX*: mejorar cosas aquí y allá y extender el juego con algunas fases y modos de juego nuevos. Lo único es que, en este caso, se nos ha ido de las manos y se ha hecho mucho más grande [risas]". De hecho, los 21 niveles de *Super Hydorah* se dividen en 35 sub-niveles, con 35 jefes finales más de 100 enemigos distintos, en un desarrollo no lineal que no permitirá tomar diferentes rutas a lo largo de cada partida. Para hacer frente a semejante desafío contaremos con un menú de selección de armas, desbloquearemos nuevo armamento y podremos recoger diversos power-ups. Uno de ellos está especialmente diseñado para el modo de dos jugadores, ya que con un ítem especial podremos resucitar a nuestro compañero caído tras pasar por un checkpoint.

La entrega de 2010 ya era una maravilla comparable a los *Gradius* de Konami, pero esta versión "Super" promete

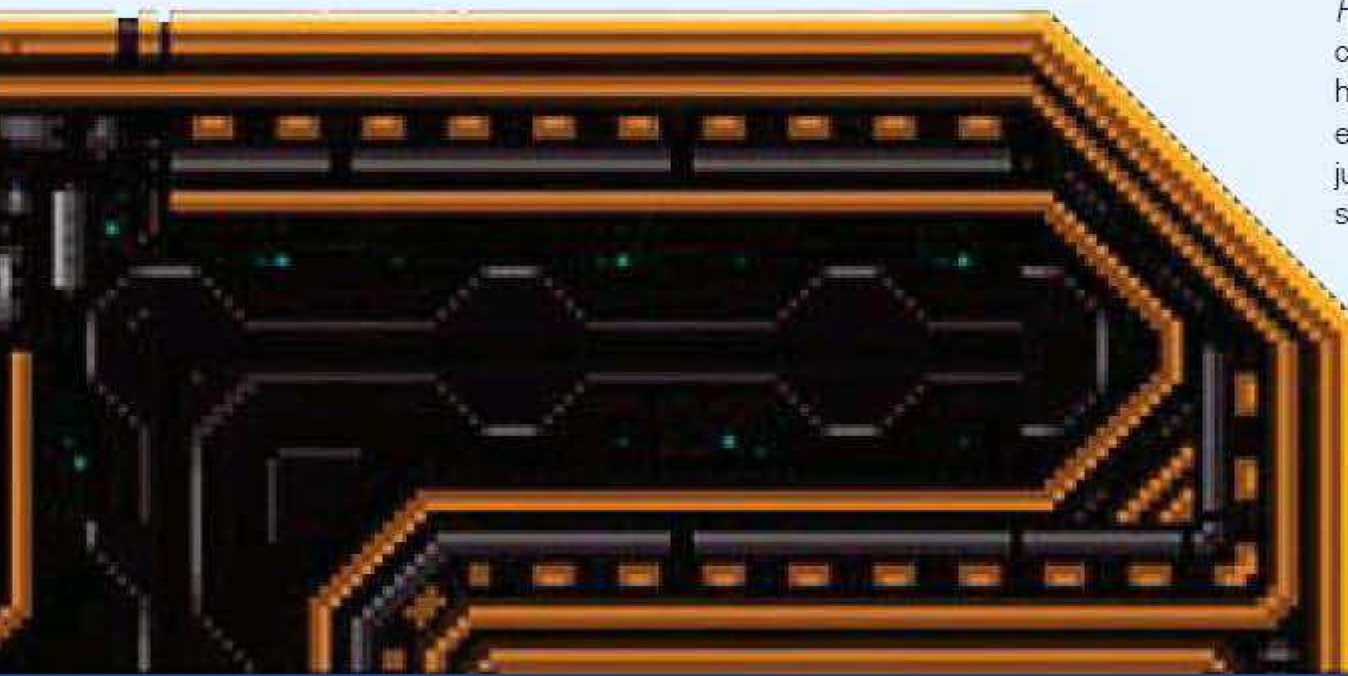


» Superar niveles como este no será tarea fácil. Más nos valdrá ir entrenando con algún matamarcianos clásico.





dejarnos sin respiración, no solo en cuanto a mecánica, sino en las mejoras gráficas que Abylight Studios y los autores del original le han incorporado. Se han revisado todos los escenarios y sprites, añadido colores y revisado paletas, se ha incorporado un sistema de logros e incluso se ha pulido el control de la nave, aprovechando al máximo el control analógico de tal manera que podrás apurar al máximo al sortear los enjambles de disparos enemigos (Locomalito nos lo ha descrito como "microinercia"). Para acercarse aún más a los clásicos recreativos en los que se inspira, *Super Hydorah* nos permitirá elegir un filtro con efecto de monitor CRT, como ya hizo *Maldita Castilla EX*, y al igual que este, volverá a premiar la pericia de los jugadores más habilidosos con objetos secretos y un final alternativo. Tocará sudar sangre para conseguirlo...



El apartado sonoro, obra de Gryzor87, también ha sufrido una importante mejora, no solo en lo referente a los FX sino en la propia música (mas de 60 temas), que se ha remezclado para hacer de este *Super Hydorah* un espectáculo audiovisual digno de la edad de oro de los shooters nipones. ¿Se puede pedir más? Bueno, también han incluído un tercer modo de juego para dos jugadores, un suerte de spin-off, en el controlaremos a unos robots. En el momento de escribir estas líneas aún no se ha confirmado la fecha de lanzamiento ni las plataformas. Aunque sospechamos que *Super Hydorah* seguirá la estela de *Maldita Castilla EX*, por lo que verá la luz en Xbox One antes que en el resto de sistemas.

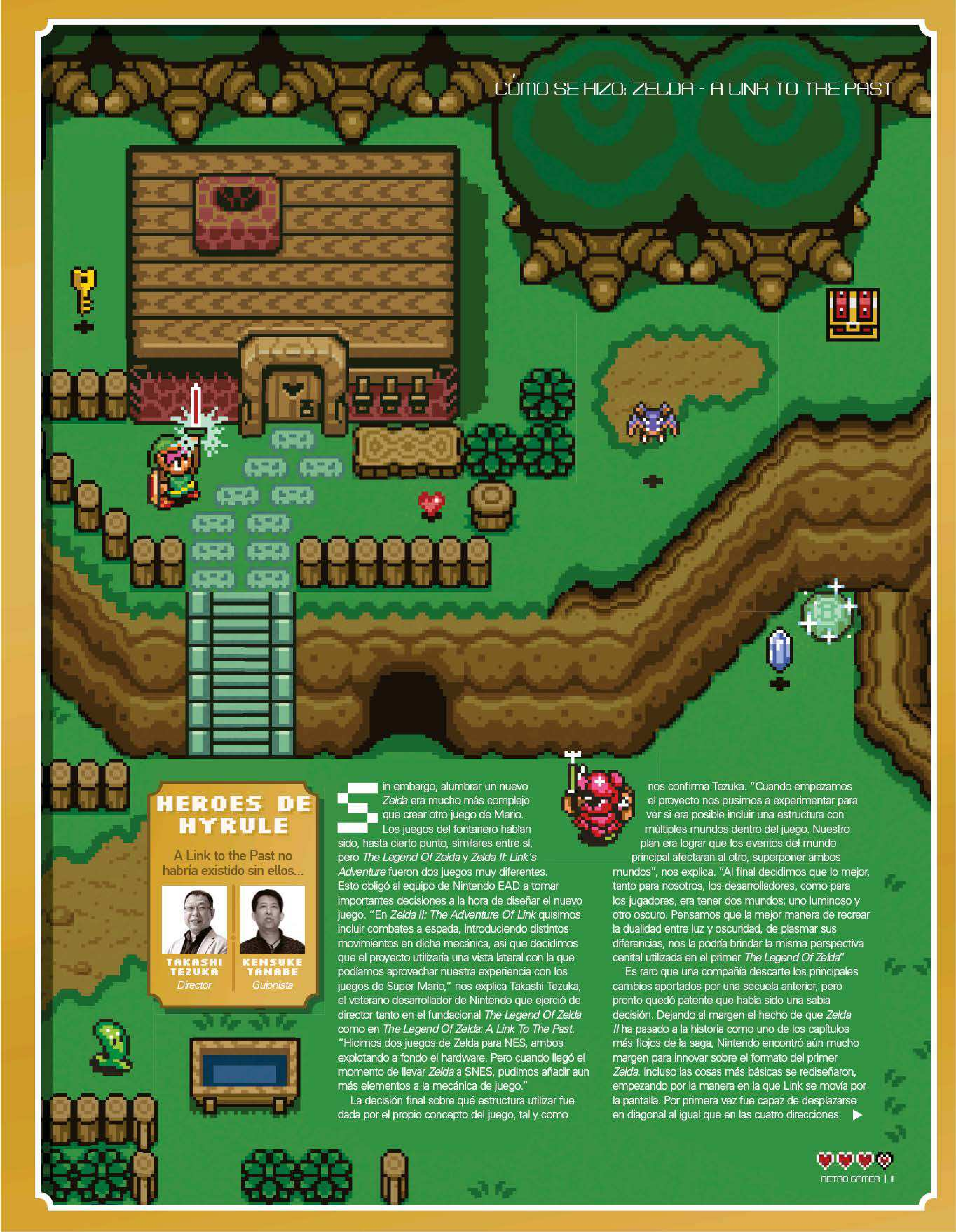
Y volvemos a repetirlo, somos insaciables, asi que incluso antes de poder hincarle el diente a *Super Hydorah* no dejamos de preguntarnos cuál será el siguiente juego del tándem Locomalito-Gryzor87 en llegar a consola. Nos encantaría poder disfrutar de una versión "hipervitaminazada" de *Gaurodan*, pero no vamos a agobiar a la pareja, que en estos momentos está colaborando también en el desarrollo del prometedor *Battle Princess Madelyn* de los canadienses Causal Bit Games. El día menos pensado nos los roba Konami para resucitar al inolvidable Vic Viper. Está claro que no podría acabar en mejores manos.



Trasladar una saga a una nueva generación es todo un reto, especialmente cuando se trata de un Zelda. Nick Thorpe habla con Takashi Tezuka y Kensuke Tanabe sobre la gestación de este mítico Action RPG.

Al repasar la trayectoria de la saga, compruebas que *The Legend Of Zelda* siempre ha ocupado un lugar muy particular en los procesos de planificación de Nintendo. Si un *Zelda* aparece a tiempo para el lanzamiento de una consola, es porque ese proyecto se había pospuesto en la anterior generación. Los *Zelda* nunca son tomados a la ligera cuando Nintendo planifica un nuevo hardware. A menudo es una de las primeras cosas que se se proyectan para la nueva máquina. Las primeras imágenes de *The Wind Waker* se desvelaron antes de que GameCube llegara a las tiendas, pero el juego no se lanzó hasta un año más tarde. La demo de lo que acabaría siento *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* se mostró a los asistentes de la feria Shoshinkai de 1995, pero el juego no se materializó hasta 1998. El título que inició esta tradición fue *A Link To The Past*, el cartucho que marcaría el salto de Link a los 16 bits.

A la hora de planificar el lanzamiento de SNES, en Nintendo eran conscientes de que necesitaban nuevas IP que demostraran el potencial del nuevo hardware y, por otro lado, era esencial recuperar aquellas que habían convertido a la NES en un éxito. Para lograr lo primero Nintendo creó dos cartuchos, *F-Zero* y *Pilotwings*, de una complejidad técnica imposible para las consolas rivales. En cuanto a lo segundo, se pusieron manos a la obra para producir nuevas entregas de las dos franquicias Nintendo más populares en NES: *Super Mario Bros.* y *The Legend Of Zelda.*



HEROES DE HYRULE

A Link to the Past no habría existido sin ellos...

TAKASHI TEZUKA
Director

KENSUKE TANABE
Guionista

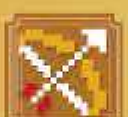
Sin embargo, alumbrar un nuevo *Zelda* era mucho más complejo que crear otro juego de Mario. Los juegos del fontanero habían sido, hasta cierto punto, similares entre sí, pero *The Legend Of Zelda* y *Zelda II: Link's Adventure* fueron dos juegos muy diferentes. Esto obligó al equipo de Nintendo EAD a tomar importantes decisiones a la hora de diseñar el nuevo juego. "En *Zelda II: The Adventure Of Link* quisimos incluir combates a espada, introduciendo distintos movimientos en dicha mecánica, así que decidimos que el proyecto utilizaría una vista lateral con la que podíamos aprovechar nuestra experiencia con los juegos de Super Mario," nos explica Takashi Tezuka, el veterano desarrollador de Nintendo que ejerció de director tanto en el fundacional *The Legend Of Zelda* como en *The Legend Of Zelda: A Link To The Past.* "Hicimos dos juegos de Zelda para NES, ambos explotando a fondo el hardware. Pero cuando llegó el momento de llevar *Zelda* a SNES, pudimos añadir aun más elementos a la mecánica de juego."

La decisión final sobre qué estructura utilizar fue dada por el propio concepto del juego, tal y como nos confirma Tezuka. "Cuando empezamos el proyecto nos pusimos a experimentar para ver si era posible incluir una estructura con múltiples mundos dentro del juego. Nuestro plan era lograr que los eventos del mundo principal afectaran al otro, superponer ambos mundos", nos explica. "Al final decidimos que lo mejor, tanto para nosotros, los desarrolladores, como para los jugadores, era tener dos mundos; uno luminoso y otro oscuro. Pensamos que la mejor manera de recrear la dualidad entre luz y oscuridad, de plasmar sus diferencias, nos la podría brindar la misma perspectiva cenital utilizada en el primer *The Legend Of Zelda*"

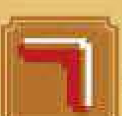
Es raro que una compañía descarte los principales cambios aportados por una secuela anterior, pero pronto quedó patente que había sido una sabia decisión. Dejando al margen el hecho de que *Zelda II* ha pasado a la historia como uno de los capítulos más flojos de la saga, Nintendo encontró aún mucho margen para innovar sobre el formato del primer *Zelda*. Incluso las cosas más básicas se rediseñaron, empezando por la manera en la que Link se movía por la pantalla. Por primera vez fue capaz de desplazarse en diagonal al igual que en las cuatro direcciones ▶

ARSENAL DE LINK

Un héroe no es nadie si no cuenta con las armas adecuadas...



ARCO Y FLECHAS
■ Arma de gran alcance, aunque el número de flechas estaba limitado.



BOOMERANG
■ No solo dañaba a los enemigos, también servía para recoger ítems.

LANZA GARFIOS
■ Para agarrar enemigos o alcanzar lugares a priori inaccesibles.



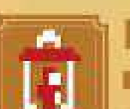
BOMBA
■ La culpable de nuestra obsesión hacia los muros agrietados.



MEDALLÓN ETHER
■ El rayo freía a los enemigos voladores y aturdía al resto.



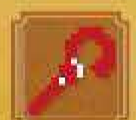
MEDALLÓN QUAKE
■ Capaz de sacudir la tierra y con ello, afectar a los enemigos en pantalla.



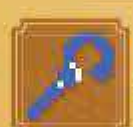
LINTERNA
■ Imprescindible para encender las antorchas de las mazmorras.



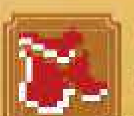
MARTILLO MÁGICO
■ Una herramienta que también era un arma contra enemigos congelados.



BASTÓN DE SOMARIA
■ Se utilizaba para crear bloques. Ideal para puzles y para crear protecciones.



BASTÓN DE BYRNA
■ Creaba un barrera de protección alrededor de nuestro héroe.



CAPA MÁGICA
■ Volvía a Link invisible a ojos de sus enemigos. Consumía mucha magia.



ESPEJO MÁGICO
■ Un ítem decisivo, nexo entre el mundo luminoso y el oscuro.

LINK PORTATIL

La adaptación a GBA del clásico de SNES incorporó unas cuantas mejoras



Nintendo demostró la potencia de GBA adaptando a su portátil algunos clásicos de SNES, como *Super Mario World*, *Yoshi's Island* y, por supuesto, *The Legend Of Zelda: A Link To The Past*. Corría bajo una resolución ligeramente menor a la de la consola de sobremesa (240x160 frente a los 256x224 originales), pero solventó pequeños bugs y, lo más importante para el público español, nos dió la oportunidad de jugarlo por fin con textos en castellano.

La mayor novedad fue la incorporación de *Four Swords*, un juego cooperativo para cuatro jugadores, que podían encarnar a otros tantos héroes de colores a través del cable link de la GBA. Al finalizar ambos juegos se nos daba la oportunidad de explorar una nueva mazmorra, el Palacio de la Espada Cuádruple, donde nos esperaban versiones más correosas de los jefes de Dark World.

El port GBA vendió 2,7 millones de copias, pero además *Four Swords* dejó su propio legado, inspirando una secuela (multijugador, claro está) para GameCube, *The Legend Of Zelda: Four Swords Adventures* y una entrega para 3DS bautizada como *The Legend Of Zelda: Tri-Force Heroes*. *Four Swords* disfrutó además de un reedición en 2011, en formato digital, para Nintendo DSi y3DS, con la que Nintendo conmemoró el 25 aniversario de la saga.



▶ cardinales. Incluso podía blandir la espada de una manera mucho más realista.

Según se menciona en una entrevista a Shigeru Miyamoto, publicada por la revista *Famitsu* en 1992, la combinación de ambas novedades inspiró otra nueva característica. Al añadir los movimientos en diagonal, el equipo de Nintendo EAD llegó a la conclusión lógica que Link también tendría que ser capaz de atacar en diagonal. Sin embargo, en la práctica, esto empeoraba el control por lo que dieron un paso atrás haciendo que el personaje se moviera en ocho direcciones pero solo pudiera encarar cuatro. Inasequibles al desaliento, el equipo encontró una manera de añadir un ataque multidireccional en forma de espadazo giratorio, para lo cual solo bastaba con mantener apretado el botón de la espada durante unos segundos. Esta elegante solución inspiraría una acción que formaría parte, desde aquel momento, de todas las siguientes entregas de la saga.

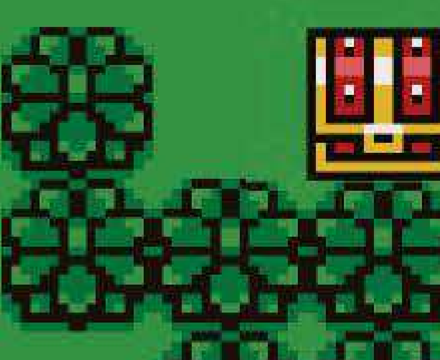
También se valoraron otros cambios respecto al uso de armas e ítems, según recuerda Tezuka. "En el inicio del desarrollo queríamos que los jugadores pudiesen elegir con toda libertad qué armas usar, mas allá de la espada y el escudo", nos explica el director del juego. "Tambien barajamos la posibilidad de combinar las armas. Por ejemplo, si teníamos asignado el arco al botón A y la bomba al B, poder lanzar flechas explosivas con solo apretar ambos botones." Esto habría revolucionado el sistema de combate de *Zelda*, pero finalmente no pasó el corte. "Al final no lo utilizarmos en *A Link To The Past*, ya que Shigeru Miyamoto quería que Link fuera siempre equipado con la espada," rememora Tezuka. "Pero pudimos implementar este sistema en el siguiente capítulo, *Link's Awakening*".

Trabajar con SNES abrió un mundo de posibilidades al equipo de desarrollo. "El nuevo hardware nos permitió hacer cosas hasta entonces imposibles. Antes solo podía dibujar imágenes con pixels de cuatro colores, pero la posibilidad de utilizar una paleta de 16 a 256 colores, y un sonido de la mejor calidad, fue algo realmente emocionante para mí", explica Tezuka. "Averiguar la forma de reflejar en un juego la evolución del hardware siempre ha sido un desafío para los diseñadores de Nintendo" apunta Kensuke Tanabe, el guionista de *A Link To The Past*. "Para mí, poder usar dos 'celdas de animación' y desplazarlas por separado me supuso todo un hallazgo."

La técnica a la que Tanabe se refiere en el párrafo anterior se refiere a la posibilidad de utilizar multiples capas en los gráficos. En la NES solo era posible dibujar una capa simple para los gráficos del fondo y otra capa simple para los sprites. Con la SNES los desarrolladores podían disfrutar del lujo de mostrar múltiples capas en los fondos. Por ejemplo, en *A Link To The Past* una capa se utilizaba para mostrar el escenario y otra estaba reservada para los efectos especiales. Una tercera capa era utilizada para mostrar los marcadores. "Esto nos permitió crear la lluvia que aparece al principio de la aventura, al igual que los rayos de luz que se filtraban a través de las hojas de los árboles, en el bosque," recuerda Tanabe. "Estoy







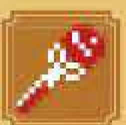


» [SNES] La lluvia bajo la que arrancaba *A Link To The Past* solo fue posible gracias a la potencia técnicas de SNES.

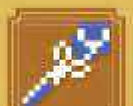
■ Nota del traductor: Los nombres de los ítems y armas, así como las localizaciones del mapa, están extraídos del manual español de 1992.



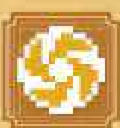
POLVO MÁGICO
■ Con él podíamos transformar a los enemigos en otras criaturas.



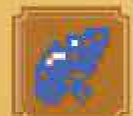
VARILLA DE FUEGO
■ Muy útil para encender antorchas o freír enemigos.



VARILLA DE HIELO
■ Con ella podíamos congelar a los enemigos, desde la distancia.



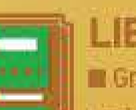
MEDALLÓN BOMBOS
■ Al invocarlo podías lanzar ataques de fuego sobre todos tus enemigos.



FLAUTA
■ Esta ocarina te permitía invocar a un pájaro para viajar más rápido.



RED RECOGE INSECTOS
■ Esencial para capturar hadas y poder encerrarlas en botellas.



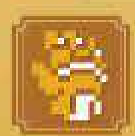
LIBRO DE MUDORA
■ Gracias a él Link podía descifrar los grabados antiguos.



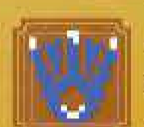
BOTELLA
■ Impresdibles para guardar pociones, hadas e incluso abejas.



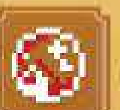
ZAPATOS PEGASUS
■ Con ellas Link era capaz de embestir a sus enemigos, a la carrera.



G. POTENCIA & TITÁN
■ Con estos guantes Link podía levantar objetos muy pesados.



ALETAS DE ZORA
■ Costaban 500 rupias, pero con ellas podías nadar. Una buena compra.



PERLA DE LA LUNA
■ Sin ella Link no podría conservar su forma humana en Dark World.



“Shigeru Miyamoto quería que Link fuera siempre equipado con la espada”
Takashi Tezuka

particularmente orgulloso del efecto de los rayos de sol en el bosque. También me encantó que pudiéramos mostrar el piso en el que estaba situado el jugador utizando ‘dos celdas de animación’. Esto último fue una sugerencia del equipo de ingenieros.”

A pesar de trabajar con un nuevo hardware, no afrontaron demasiados problemas técnicos. “En aquellos tiempos nuestros diseñadores eran muy conscientes de lo que se podía hacer con el hardware, por lo que no recuerdo sorpresas desagradables”, confirma Tezuka, aunque apunta una importante excepción: “A pesar de todo, nos peleamos durante mucho tiempo con las limitaciones de memoria, y recuerdo claramente que el equipo de ingenieros tuvieron que trabajar muy duro para optimizar este aspecto.”

Antes del lanzamiento de *The Legend of Zelda: A Link To The Past* todos los juegos first party de Nintendo utilizaban la memoria mínima, de solo cuatro megabits. El nuevo *Zelda* no solo necesitó un cartucho con ocho megabits de capacidad, además tuvieron que aprovechar el espacio al máximo. Para lograrlo utilizaron una simple rutina de compresión gráfica, heredada de *Super Mario World*, que les permitió ahorrar espacio limitando muchas ‘tiles’ de los gráficos a ocho colores, en lugar del estándar habitual en SNES de 16 colores. Gracias a todos estos esfuerzos el equipo pudo comprimir el juego dentro del cartucho. Pero la traducción del juego, del japonés al inglés, volvió a poner a prueba el talento de los ingenieros. En la entrevista de *Famitsu* de 1992, Miyamoto desvela que el plan original era utilizar un cartucho con mayor capacidad para el juego traducido, con la intención de aprovechar el espacio extra resultante para incorporar algunas mejores en el lanzamiento occidental. Sin embargo, lograron comprimir aun más los datos, lo que hizo innecesario aumentar la capacidad del cartucho.

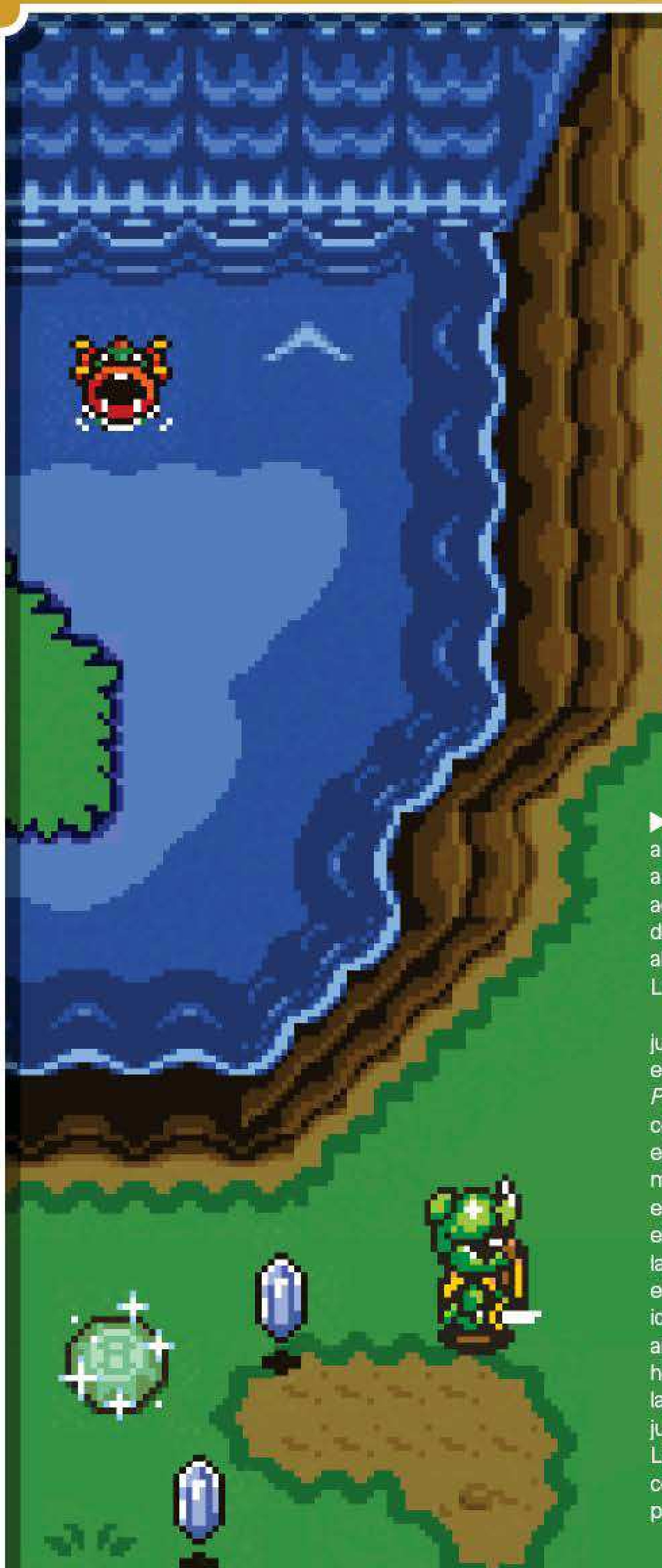

» [SNES] El malvado mago Agahnim tiene a Zelda... ¡Y está a punto de llevársela al Dark World / Mundo Tenebroso!

Las entregas para 16-bit de *Mario* y *Zelda* empezaron a desarrollarse al mismo tiempo, pero mientras que el proyecto *Mario* logró cumplir con los plazos establecidos, justo a tiempo para acompañar al lanzamiento de la consola en noviembre de 1990, los planes para lanzar *Zelda* en marzo acabaron siendo imposibles de cumplir. De hecho, mientras los primeros usuarios de SNES estaban estrenando su consola, Nintendo EAD apenas había logrado poner en pie el sistema de juego. El siguiente paso fue incorporar más gente para completar el trabajo, añadiendo los enemigos, la trama y mucho más. En una entrevista para la guía japonesa de *Super Mario World*, Miyamoto auguraba que el juego estaría listo para el 5 de mayo de 1991 (el *Kodomo no hi*, el Día de los niños en Japón), con vistas a comercializarlo en verano, aunque esa fecha resultó ser demasiado optimista. En la entrevista de *Famitsu* de 1992, Shigeru Miyamoto recuerda cómo necesitaron ocho meses más de trabajo para completar el juego, lo que retrasó el esperado lanzamiento veraniego hasta el invierno.



» [SNES] En el momento en el que Link extrae la Espada Maestra se convirtió en una de las secuencias más icónicas del juego.

Si hay que buscar una razón por la que el desarrollo de *A Link To The Past* se prolongó más de lo esperado, posiblemente se debió a la especial atención que se prestó a la trama del juego. Desde el principio tenían claro que la historia sería mucho más profunda y dramática que en los *Zelda* de NES, y que la recogida y el uso de objetos se desarrollaría a la par que el argumento. Un claro ejemplo de esto se puede ver en los primeros compases del juego. En contraste con las entregas anteriores, la aventura de Link en SNES ofrecía un arranque mejor estructurado. “El juego arranca con una escena lluviosa y oscura, en la que se muestra como Link es solo un simple aldeano que, al igual que el jugador, desconoce por completo lo que va a pasar. Solo sigue la voz de la Princesa Zelda, con la intención de rescatarla. Sin embargo, al hacerlo se convierte en un proscrito. Queríamos que los jugadores se emocionasen, que estuvieran intrigados ante lo que podría sucederles” nos comenta Tezuka. ▶







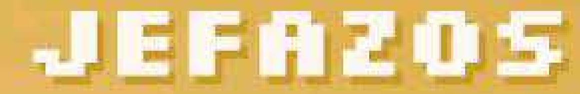
▶ Es un arranque dramático, pero encontrar y rescatar a la princesa, tan pronto, sorprendió, y de qué manera, a algunos jugadores que pensaron que el juego se acabaría demasiado pronto. "No teníamos la intención de hacer creer a los jugadores que el juego acabaría allí", admite Tezuka, quien siempre vió la ascensión de Link como héroe de una manera muy distinta.

Las entregas anteriores habían soltado a los jugadores en mitad del mapa, sin más, pero ese no era el plan que habían concebido para *A Link To The Past*. "No queríamos que Link empezara la aventura como un héroe capaz de manejar la espada desde el principio, porque habíamos decidido, desde el mismo arranque del proyecto, que no se convertiría en un héroe hasta que extrajera la Espada Maestra," explica Tezuka. "Hicimos algunos ajustes respecto a la ubicación de las armas y los objetos, y el orden en el que podían recogerse, para dotar al juego del ritmo ideal, sin importar el jugador o su estilo de jugar", añade. En lugar de empezar su odisea como el típico héroe, Link tendría que recoger diversos objetos a lo largo del transcurso del juego. "Pensamos que los jugadores establecerían una conexión emocional con Link a medida que jugasen, y para cuando éste se convirtiera en un héroe estaría justificada su habilidad para utilizar diverdas armas," nos explica Tezuka.

Por supuesto, el arma más memorable de *A Link To The Past* fue la Espada Maestra, todo un icono dentro de la mitología *Zelda*. Tal y como comentaba Tezuka antes, la escena en la que Link toma la espada fue uno de los momentos cruciales del proyecto. "Kensuke Tanabe ya tenía la idea de mostrar una escena del despertar del héroe cuando arrancamos el proyecto", recuerda el director, otorgándole todo el crédito de la idea al guionista. "En mitad del bosque, con la luz del sol filtrándose a través de los árboles, la espada espera a aquel que sea digno para empuñarla (una escena recreada en la catátula japonesa del juego). Link levanta la espada mientras la luz tintinea a través de las hojas."

Para poder extraer la espada, dicho campeón no solo debía tener en sus venas la sangre de la familia de caballeros que protegían a la Princesa Zelda, sino también poseer los tres colgantes. Al extraer la espada, ésta reconoce a Link como un héroe y le bendice con su poder", sentencia Tezuka. La Espada Maestra había recibido su poder místico desde los primeros compases del proyecto, como rememora Tezuka: "Decidimos que la Espada Maestra fuera el único arma capaz de repeler el Mal, y sospecho que esta es la razón por la cual ha seguido cumpliendo un papel tan importante en las siguientes entregas."

Sin embargo, la escena de la Espada Maestra no era solo simbólica. "A partir de este punto era cuando la auténtica batalla comenzaba", apunta el director. "Nuestro objetivo principal era mostrar el nacimiento de un héroe al tiempo que brindábamos un sentimiento de logro a los jugadores, que podían sentirse como auténticos héroes tras



JEFAZOS

Link se tuvo que enfrentar a muchas criaturas. Aquí tenéis una docena letal.



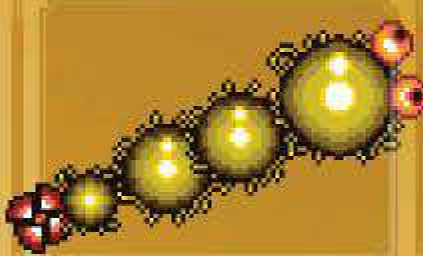
ARMOS KNIGHTS

■ Estos seis caballeros atacan en formación y no pararán hasta verte muerto. La mejor forma de destruirlos es ir reduciendo su número a base de flechas. Son pesaditos, pero no plantean excesivos problemas.



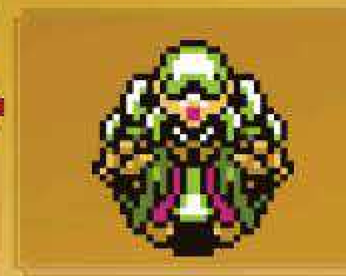
LANMOLAS

■ Predecir los movimientos de este trío de gusanos de arena no es sencillo. La cabeza es su punto débil. Puedes atacarles con la espada, pero es más recomendable tirar de flechas o de la Varilla de Hielo



MOLDORM

■ Este gusano se empeñará en empujarte hasta que caigas al piso inferior, lo que reseteará el combate y te obligará a regresar de nuevo. Esquívale y no dejes de atacar su cola, que es su punto débil.



AGAHNIM

■ El mago responsable del secuestro de Zelda no solo tiene un aspecto impotente, sino que además lanza potentes hechizos. Algunos podrás devolvérselos con la espada, como en un partido de tenis.



REY YELMOSAURIO

■ Por si no fuera bastante con los coletazos que suelta, esta criatura escupe bolas de fuego que se multiplican por cuatro. Para matarle antes tienes que dañar su máscara, a base de bombas o con el martillo.



ARGHUS

■ Esta medusa cíclope se protete con una corte de satélites, los Arrgi. Usa el gancho para atraer cada Arrgi, y destruyélos con la espada. Sin ellos, Arghus se dedicará a saltar y perseguirte.

> **“Nuestro objetivo principal era mostrar el nacimiento de un héroe”**
> Takashi Tezuka

haber superado muchos desafíos.” En lugar de ser un momento de triunfo, es un punto de partida que nos lleva a descubrir el concepto de los mundos duales. “Desde el principio decidimos que Link se convertiría en un héroe en Light World [NdT: Así es como viene descrito en el manual español de 1992], y vencería al primer jefe”, comenta Tezuka. “A partir de ese punto es cuanto arranca su lucha contra el auténtico enemigo, Ganon, en Dark World.”

A Link To The Past se lanzó en Japón el 21 de noviembre de 1991. En EE.UU. y Europa no vería la luz hasta el 13 de abril de 1992 y el 24 de septiembre de 1992, respectivamente. Se convirtió inmediatamente en un clásico. Vendió la friolera de 4,61 millones de cartuchos en SNES, y tuvo un éxito no menos rotundo en su adaptación a GBA [Nota del Traductor: esta versión portátil vendió 2,7 millones de copias, según los datos que arroja la web *vgchartz.com*]. Nintendo volvería a revolucionar el mercado con *The Legend Of Zelda: The Ocarina Of Time*, que abrió la saga a las tres dimensiones. Aun así, los fans de las 2D siguieron disfrutando de nuevos *Zelda* de corte clásico en Game Boy y GBA, incluyendo el magistral *Link's Awakening*, *Oracle Of Ages*, *Oracle Of Seasons* y *The Minish Cap*, este último desarrollado junto a Capcom.

La influencia de *A Link To The Past* es incontestable. El ataque giratorio, el garfio y la Espada Maestra se convirtieron en elementos habituales de la saga *Zelda*, por no hablar del concepto de los mundos duales, que Nintendo volvería a revisitar frecuentemente: solo hay que recordar al Link niño y su versión adulta en *Ocarina Of Time*, o el Link humano y el lobuno en *Twilight Princess*.

A lo largo de estos 26 años *The Legend Of Zelda: A Link To The Past* se ha convertido en uno de esos contados casos en los que al éxito de crítica y ventas se une una mecánica que soporta perfectamente el paso del tiempo, hasta el punto de atraer nuevos fans entre las nuevas generaciones de jugadores. ¿Cómo se sienten sus responsables ante este legado? “Estamos realmente agradecidos, y creemos que es un gran privilegio”, comenta Tezuka, siempre cuidadoso de no dormirse en los laureles. “Al mismo tiempo esto nos impulsa a crear nuevos juegos que superen aquel éxito.” ✱

» [SNES] Los soldados adquieren forma porcina en Dark World, una dimensión en la que nunca te toparás con otros humanos.



» [SNES] Alcanzar la Torre de Hera no era sencillo, debido a la constante lluvia de piedras. A la mínima te dejaban sin corazones.

LA SALA SECRETA

La historia que se oculta detrás de una de las mayores curiosidades del juego

A principios de los 90, ver tu nombre dentro de un juego de NES era un sueño imposible para millones de niños. Solo uno tuvo la oportunidad de hacerlo, gracias a un concurso que organizó la revista *Nintendo Power* en 1990. El ganador fue un chaval llamado Chris Houlihan, cuyo nombre se incorporó no a un juego de NES, sino a uno de SNES: *The Legend Of Zelda: A Link To The Past*.

Pero la cosa tenía trampa: en teoría solo podíamos acceder a la habitación secreta, donde aparecía el nombre de Chris, cuando se producía un error en el juego al cargar la siguiente pantalla. Los fans no tardaron en hallar diferentes maneras de provocar el bug necesario para ser transportados allí (utilizando las bombas o las Botas de Pegaso), e incluso descubrieron una ruta para alcanzar dicha habitación desde el Santuario. En cualquier web de trucos podéis encontrar la manera de hacerlo.





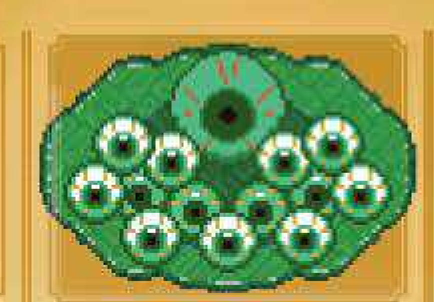
POLILLÁNTULA
■ También conocida como Mothula, su combate ofrece una triple amenaza: el suelo se mueve, hay bloques con pinchos bailando y encima la polilla no para de moverse y disparar. Dále con la Varilla de Fuego.



CEGATOX / BLIND
■ Este ladrón fotosensible nos la juega tras habernos hecho creer que era una doncella. Aquí no hay más estrategia que tirar de espada mientras esquivas sus proyectiles y las cabezas flotantes.



HELADONTE
■ Rompe su escudo de hielo con la Varilla de Fuego o el Medallón Bombos, y usa la espada cuando se divida en tres partes. El mayor peligro es que una de estos miniheladontes de pille por la espalda.



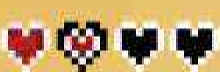
VITREUS
■ Mantén a la raya a los miniojos y evita quedarte mucho tiempo en un mismo lugar de la pantalla o recibirás una descarga eléctrica. Llegado el momento, el ojo grande irá a por ti. Recíbele a espadazos.



TRÍNEX
■ Usa la Varilla de Hielo con la cabeza roja y la Varilla de Fuego con la azul para inmovilizarlas brevemente, a tiempo de darles un buen espadazo. Sin ellas se transformará en una serpiente. Golpéala en el vientre y listo.



GANON
■ Esquiva su tridente y las bolas de fuego que arroja. Cuidado, porque el suelo empezará a desaparecer mientras Ganon no deja de teletransportarse. Mantén encendidas las antorchas y matarle será pan comido.





EL MUNDO

Echemos un vistazo a los lugares más importantes que visita Link en Light World / Mundo Luminoso.



LOST WOODS

■ Este es el lugar donde Link encuentra la Espada Maestra, aunque para poder extraerla de su pedestal necesitará reunir tres colgantes...

TORRE DE HERA

■ Situada en lo alto de la montaña, esta fortaleza esconde la Perla de la Luna y el tercer colgante que necesitas para extraer la Espada Maestra.



CASTILLO DE HYRULE

■ Aquí es donde la Princesa Zelda permanece cautiva al principio del juego y donde combatirás a Agahnim. También hallarás el boomerang.



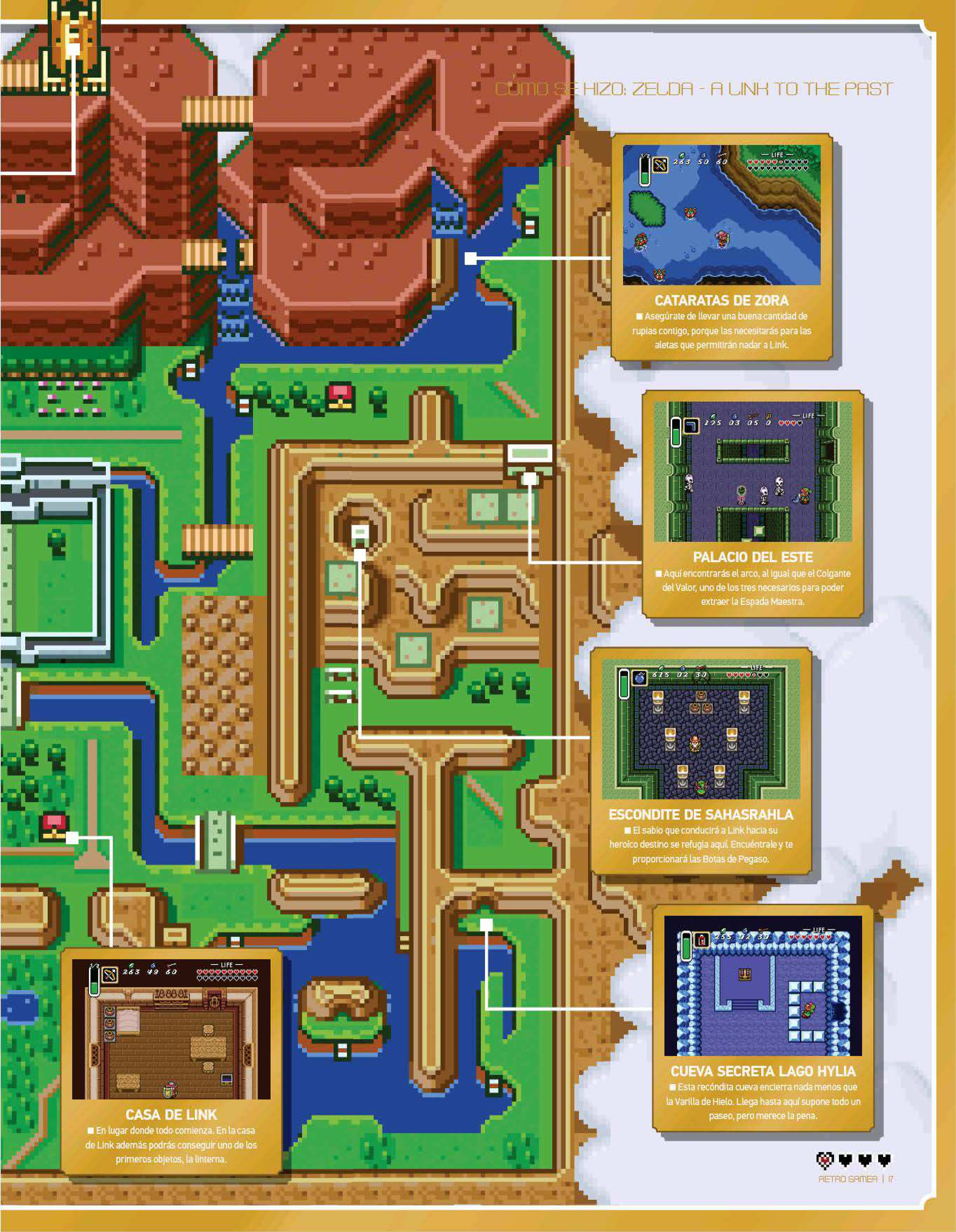
ALDEA KAKARIKO

■ Muchos de sus residentes le tienen miedo a Link y mandarán a los guardias contra él. Aquí encontrarás la red para atrapar insectos y hadas.



PALACIO DEL DESIERTO

■ En este árido paraje te espera el Colgante de la Poder y el Guante que permitirá levantar piedras como un auténtico Iñaki Perurena.



CATARATAS DE ZORA

■ Asegúrate de llevar una buena cantidad de rupias contigo, porque las necesitarás para las aletas que permitirán nadar a Link.

PALACIO DEL ESTE

■ Aquí encontrarás el arco, al igual que el Colgante del Valor, uno de los tres necesarios para poder extraer la Espada Maestra.

ESCONDITE DE SAHASRAHLA

■ El sabio que conducirá a Link hacia su heroico destino se refugia aquí. Encuéntrale y te proporcionará las Botas de Pegaso.

CUEVA SECRETA LAGO HYLIA

■ Esta recóndita cueva encierra nada menos que la Varilla de Hielo. Llega hasta aquí supone todo un paseo, pero merece la pena.

CASA DE LINK

■ En lugar donde todo comienza. En la casa de Link además podrás conseguir uno de los primeros objetos, la linterna.



THE LEGEND OF LINK

Llevamos treinta años junto a Link recorriendo Hyrule y ayudando a la Princesa Zelda. Estas son las memorias de los héroes que han combatido contra el Mal en nombre de la Trifuerza.

Por: Sara Borondo

Desde el castillo de Hyrule 30 años de historia del videojuego nos contemplan. Puede que la serie lleve el nombre de la princesa que aparece en la mayoría de los juegos y, sin duda, Zelda es un elemento clave en la serie, pero es Link el que más cuenta en nuestro corazón desde la NES. En realidad, Link es múltiples héroes, encarnaciones de hylianos elegidos para acabar con el mal que suele representar el villano Ganondorf en distintos momentos de Hyrule. Esta multiplicidad deriva en que la cronología de la franquicia sea bastante complicada; en el libro *Hyrule Historia* que Nintendo editó para celebrar los 25 años de la serie, se establecen tres líneas temporales diferentes que surgen a raíz de *Ocarina of Time:* la Línea del Fracaso, en la que Ganon ha vencido, y las dos en las que el Mal ha sido derrotado, una con Link Niño y otra con Link Adulto. Para no complicarnos con las distintas líneas, aquí hablaremos de los juegos en el orden en que aparecieron.

Los creadores de la serie fueron Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka. Miyamoto cuenta en *Hyrule Historia* cómo se gestó su creación: a me-



» [NES] El pimer juego de la serie ya sentó las bases de lo que sería en adelante *The Legend of Zelda*.



» [NES] En *Zelda II: The Adventure of Link* la vista cambiaba de cenital a lateral al luchar y cuando entrabas en algún pueblo.



» [SNES] *A Link to the Past* salió en 1991. Fue uno de los *The Legend of Zelda* que llegó a la consola virtual de Wii .



» [GBA] Nintendo y Capcom se unieron para desarrollar *The Minish Cap*, una precuela de *Four Swords*.


» [NDS] El transporte era básico en los juegos de DS. En *Spirit Tracks* Link viajaba sobre todo en tren.

diados de los 80, el director creativo de Nintendo estaba trabajando en *Super Mario Bros.* para FC/NES cuando Nintendo le pidió un título para el lanzamiento del Famicom Disk System. Miyamoto pensó en aprovechar la capacidad del FDS a la hora de regrabar datos en el diskette y se inspiró, como suele hacer, en sus recuerdos y su propia vida para definir la piedra angular del juego; en este caso, el descubrimiento de una cueva mientras paseaba por un bosque, cerca de su pueblo natal, cuando era niño. Esto desembocó en la idea de que creases una mazmorra y la explorase otro jugador mientras tú visitabas la suya. Resultó que lo más divertido era explorar la mazmorra y apareció así la idea de un juego para un jugador de visitar mazmorras, a las que después se añadió un bosque, un lago y, finalmente, una pradera. Había nacido Hyrule.

Miyamoto quería un título llamativo que fuese 'La leyenda de' algo, y ese algo fue el nombre de la princesa, para lo que se tomó el de Zelda Sayre, la mujer del escritor estadounidense Scott Fitzgerald. El protagonista al que controlas es el héroe, valiente y mucho más anodino, que debía ser una unión entre el jugador y el juego, por lo que se le llamó Link (enlace en inglés). Y así comenzó la historia, con la aparición de *The Legend of Zelda* para Famicom Disk System en febrero de 1986. En aquel primer juego ya están los elementos básicos del juego, la Trifuerza de la sabiduría, el bumerán, el concepto de mazmorras muy diferentes, los puzles y elementos escondidos, Link y Zelda.

Nintendo no estaba muy seguro de que el juego fuese a venderse bien, pero la combinación de combate, puzles, exploración y, sobre todo, el poderoso sentimiento es estar viviendo una aventura muy especial, caló hondo en los jugadores. En un año había superado el millón de ventas y, cuando llegó a todo el mundo, alcanzó los cuatro millones. Actualmente, se estima que los juegos de toda la serie han vendido unos 90 millones de unidades.

Semejante éxito avaló el lanzamiento, en enero de1987,de *Zelda II: The Adventure of Link,* que alterna la perspectiva cenital que tenía el primer juego con otra lateral cuando Link llega a una zona que puede explorar, utilizando la espada y la magia. El juego, que salió de Japón en 1988, tenía más combate y más elementos de rol que su predecesor con los contenedores de corazón y de magia.

En 1991 llegó el siguiente capítulo, ya en SNES. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* supone la primera aparición del gancho y de la Espada Maestra que, como en el mito artúrico, permanece incrustada en un pedestal hasta que el héroe anunciado en una profecía la libera. Vuelve la vista cenital y aumentan las posibilidades de ataque de Link con la espada y aparece también por vez primera, el concepto de dos mundos superpuestos, el de la luz en el que Link vive y el de la oscuridad, la versión corrupta de Hyrule.

Dos años después nació el primer juego de la serie para la consola portátil Game Boy, *The Legend of Zelda: Link's Awakening,* en el que no aparecen Zelda ni Ganondorf, ni los escenarios habituales. Link llega hasta la isla Koholint, de donde debe escapar. En 1998 salió una versión para Game Boy Color, *Link's Awakening DX,* con gráficos en color y una mazmorra exclusiva.

Algo más tarde, sobre 1995, en Japón pudieron jugar con *BS The Legend of Zelda* y *BS The Le-* ▶









» [NGC] El modo Shadow Battle de *Four Sword Adventures* tenía multijugador hasta para cuatro jugadores.



» [Wii] Midna fue la inolvidable compañera y guía de Link en sus formas humana y de lobo en *Twilight Princess*.

» [N64] ¿Qué era más impresionante de *Ocarina of Time*, los gráficos 3D o que Link viajara en el tiempo?

LEYENDAS APARTE

Los personajes de *The Legend of Zelda* han aparecido en algunos *spin off*. *Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland* salió en 2006 para DS, y contaba la historia de Tingle, un humano que desea convertirse en un hada del bosque. El estrambótico cartógrafo Tingle también protagonizó *Tingle's Balloon Fight DS* (DS, 2007), la recopilación de minijuegos *Too Much Tingle Pack* (DSiWare, 2009) y *Color Changing Tingle's Love Balloon Trip* (DS, 2009). En *Link's Crossbow Training* pudimos jugar en Wii en 2007 a perfeccionar la habilidad del protagonista con la ballesta gracias al control de movimiento del Wiimote.
Además, los personajes de *Zelda* han aparecidos en juegos de otros géneros como la lucha en la serie *Smash*, la conducción, en un DLC de *Mario Kart 8* (2014, Wii U), o el *musou* en *Hyrule Warriors* (2014) e *Hyrule Warriors: Legends* (2016, 3DS) mientras que en *Tri Force Heroes* (2015, 3DS) tres hylianos cooperan para rescatar a la princesa Cursilinda, de Pasarelia.

▶ *gend of Zelda: Ancient Stone Tablets*, para Satellaview, un modem por satélite para SNES. El primero de ellos se basaba en el *Tle Legend of Zelda* original y el segundo es una especie de continuación de *A Link to the Past*. Cuando desaparecieron las emisiones de Satellaview, en el año 2000, ambos juegos dejaron de estar disponibles, aunque en los últimos años los fans lograron hacerlos funcionar, y hasta existen reproducciones físicas.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, N64) sigue siendo para muchos el mejor videojuego de la historia. Esta consideración la debe a varios elementos como los gráficos 3D de Nintendo 64 que ofrecían un Hyrule más real que nunca, o el hecho de que había que aprender varias canciones de la ocarina para poder viajar en el tiempo y jugar con Link niño o adulto. El éxito del juego ha sido tal que hubo ports para GameCube, Wii (consola virtual), 3DS y Wii U (consola virtual), además de una versión mejorada para 3DS. En el mundo de los videojuegos, y en Hyrule, hay un antes y un después de este juego. *Ocarina of Time* incluyó el bloqueo del apuntado y aportó elementos de sigilo, pero quizás la mayor aportación del juego fue la incorporación de Eiji Aonuma como director y productor de la serie, cargo que ocupa aun hoy dia.

El siguiente capítulo, *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000, N64), fue mucho más oscuro. Jugaba también con el tiempo, pero en un sentido diferente a *Ocarina of Time*, ya que el jugador tenía tres días para impedir que la luna cayera sobre Termina, un mundo paralelo a Hyrule -aunque conectado con él-. Link repite esos tres días gracias a la ocarina mientras usa distintas máscaras.

Nintendo y Capcom se unieron para lanzar tres juegos interconectados, pero uno de ellos se canceló y en 2001 salieron para Game Boy Color *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* y *The Legend of Zelda: Oracle of Ages*, que podían interactuar entre sí con el cable Link y un sistema de códigos.

El estilo del siguiente juego, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002) sorprendió a los jugadores, con una apariencia cel shading y un Link mucho más expresivo. Transcurría en islas y en el mar que las circunda. Introdujo el cooperativo gracias a la conexión con Game Boy Advance. La edición limitada de *The Wind Waker* incluía la reedición de *Ocarina of Time* para GameCube y *Ocarina of Time Master Quest*, una versión más difícil del juego original. En septiembre de 2013 (octubre en Europa),



»[3DS] En *A Link Between Worlds* te podías convertir en pintura para llegar hasta portales interdimensionales.



»[Wii] *Skyward Sword* ofrecía un mundo que parecía dibujado con acuarelas y estaba dividido en islas aéreas.



»[NGC] *The Wind Waker* supuso una ruptura en el diseño artístico que no gustó a todos los jugadores.

llegaría la remasterización HD del juego de GC para Wii U, con notables mejoras no solo a nivel gráfico sino en cuanto a jugabilidad.

La apuesta por el multijugador llegó de forma decidida con los dos juegos siguientes: *The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords* (2003, Game Boy Advance) y *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (2004, GameCube) con un modo de juego cooperativo hasta para cuatro jugadores. En estos juegos Nintendo se unió a Capcom para el desarrollo, al igual que en el siguiente capítulo: *The Legend of Zelda: The Minish Cap,* en el que Link cambiaba su tamaño para moverse entre el mundo normal y el de los minish.

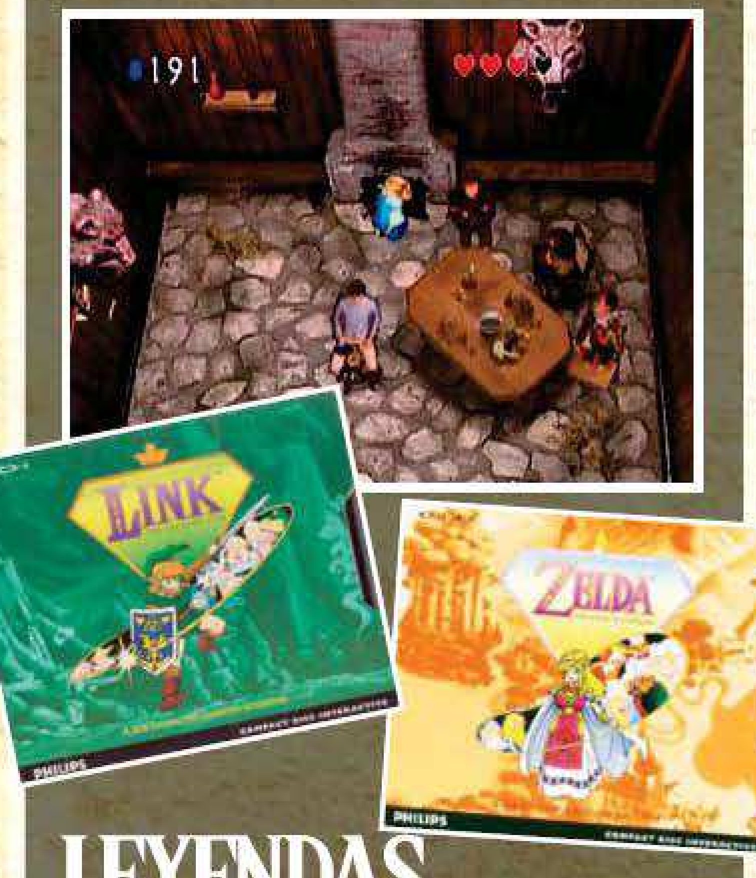
En 2006 *The Legend of Zelda: Twilight Princess* se lanzó a la vez para GameCube y Wii, donde usaba el Wiimote. Ese control de movimiento convirtió a Link, por primera vez en la serie, en diestro, a fin de que el control fuera intuitivo. En esta ocasión Link no sólo se movía entre el Hyrule de la luz y el del crepúsculo, sino que adoptaba forma de humano o de lobo en distintos momentos del juego.

La exitosa DS recibió dos juegos: *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (2007) y *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (2009), y el *stylus* se mostró como un método de control divertido y sencillo. El primero de ellos era una especie de secuela de *The Wind Waker* y el segundo se desarrollaba en tierra firme, cambiando el barco por un tren. En *Spirit Tracks,* por primera vez, Zelda se convertía en un personaje jugable cuando un fantasma la poseía.

La serie cumplió 25 años con *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Wii), el primer juego en la cronología de la serie y con un control regido por el Wii Motion Plus, lo que permitía más variedad y precisión con la espada. En él, Link viaja entre las islas flotantes de Celéstea montado en un pelícaro.

3DS no se quedó sin su *Zelda* exclusivo, y en 2013 llegó a la portátil *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds,* que recuperó la jugabilidad en 2D de los primeros juegos de la serie. Link volvía a moverse entre dos mundos, en este caso convirtiéndose en pintura para desplazarse por la pared y acceder a los portales que le llevaban al reino de Lorule. Cuatro años después, el 3 de marzo de 2017, ha llegado la que es, de momento, última entrega de la saga: *The Legend of Zelda, Breath of the Wild,* para Wii U y la nueva consola de Nintendo, Switch. Si queréis saber más sobre esta nueva aventura solo tenéis que pasar la página... *





LEYENDAS MALDITAS

Dentro de los juegos de Zelda hay tres que se alejan de los cánones de la serie y que pocos recuerdan, como si fueran los bastardos de una antigua monarquía. Tras dejar plantada a Sony en el último momento, Nintendo llegó a un acuerdo con Philips para que esta última produjera el lector de CDs para SNES y, aunque el periférico no llegó a producirse nunca, Philips consiguió la licencia para crear tres juegos de *The Legend of Zelda* para su consola CD-i (amén de *Hotel Mario* y otros dos juegos del fontanero que jamás llegaron a ver la luz). Entre 1993 y 1994 salieron *Link: The Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon* (ambos del estudio ruso Animation Magic), y *Zelda's Adventure* (de Viridis Corporation). En estos dos últimos controlabas a Zelda. Los tres eran de muy mala calidad y se les considera aparte de la serie, ya que se desarrollaron sin la intervención de Nintendo, que los ignora siempre que habla de *The Legend of Zelda.*



LINK EMPRENDE SU VIAJE MÁS PERSONAL

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

La flamante Nintendo Switch ha venido arropada por un título que toma elementos del pasado de The Legend of Zelda y los deconstruye para dar forma a un juego fresco e innovador, que marcará el camino a los juegos de mundo abierto de los años venideros. Eres el héroe de una aventura que vivirás como quieras.



» [Switch] Prácticamente todos los PNJ tienen algo que contarte que resultará útil para tu aventura, así que conviene escucharles.


» [Switch] Los santuarios contienen pequeños puzles, en general. La recompensa en ellos es conseguir un símbolo de valía.

Debió ser un haiku la cara de Takuhiro Dohta, director técnico de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, cuando recibió en la primavera de 2016 un correo del responsable de la serie, Eiji Aonuma, que decía: "Hemos decidido que *Breath of the Wild* salga también en Nintendo Switch". En el mail estaban incluidos en copia el director del juego, Hidemaro Fujibayashi y el director de arte, Satoru Takizawa. Poco después llegó a Dohta un segundo mensaje: "Ah, y que esté para el lanzamiento". El resultado de estos dos correos es un potente incentivo para comprar la nueva consola de Nintendo en los primeros momentos. De hecho, la pregunta que nos planteamos es que si el primer fin de semana Switch vendió en España 44.673 unidades y *Breath of the Wild* 39.566 unidades, ¿por qué no lo han comprado las otras 5.107 personas que sí se han llevado la consola a casa? Vale, quizás sean algunas de las 11.816 personas que han comprado la versión de Wii U.

Se entiende el interés por establecer una sinergia entre el lanzamiento de la consola y *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Además de añadir un nuevo capítulo a una serie muy apreciada, el juego da un salto adelante en los juegos con mundo abierto, porque plantea algo que ni siquiera Rockstar ha logrado, aunque sí apuntaron en que dirección había que ir con el lanzamiento en 2010 de *Red Dead Redemption*, y su mundo lleno de actividades y sorpresas en forma de eventos aleatorios. Nunca hasta ese *RDR* un mundo abierto había estado tan lleno de vida y dado la sensación de que siempre había algo por hacer.

El mérito de Nintendo es que ha dado la vuelta a esa idea de crear un mundo con actividad para que el jugador lo perciba lleno de vida, de forma que en *Breath of the Wild* lo que tenemos es un mundo vivo -con sus propias reglas y criaturas- en el que entra el jugador. Cada uno de sus habitantes, desde Ganon hasta el último bokoblin de un camino recóndito tiene una vida, unos horarios y unos quehaceres, ya sea dar saltos salvajes alrededor de su campamento durante el día y dormir por la noche, ya sea preocuparse de si su mujer está dormida o se ha muerto, como es el caso del agricultor Lemm de Hatelia. Cuando no están con Link los personajes siguen su vida y se llevan con ellos sus inquietudes y sus preocupaciones. Con esto, el mundo de juego es más creíble que nunca y las misiones secundarias como preguntar a una moza de una posada qué le gusta, pasa de ser un aburrida tarea de recadero a un cotilleo divertido.

UN MUNDO REAL

En lugar de pensar en lo que el mundo de juego puede ofrecer al jugador, Nintendo ha creado un mundo en el que coloca al personaje para que viva su aventura en él. Los animales y los personajes no están esperando a que tú te acerques a ellos, sino que están a sus cosas, y es el jugador quien interfiere en sus vidas para escribir su propia epopeya o, mejor dicho, para terminarla, porque otro de los elementos que contribuye a que nos creamos este universo es que parte de una historia que ya está escrita en parte. Cuando el juego comienza eres un personaje vencido y esto es algo hermoso porque supone la continuidad de una historia que no has vivido. Sin contar detalles de lo que sucede, Link ha permanecido cien años sumido en un letargo después de que Ganon derrotase a los guerreros elegidos y causase un cataclismo que casi destruyó Hyrule. Ahora ha llegado el momento de reescribir esta guerra.

Los más fieles seguidores de la serie sin duda disfrutarán con este simple planteamiento y desde el primer minuto de juego, cuando Zelda habla (¡habla!) a Link en español para despertarle por enesima vez. Pero incluso ▶



» [Switch] Al salir del Santuario de la Vida descubres que tienes ante ti todo un mundo. Comienza una aventura que vivirás como desees.



» [Switch] Aún no tienes muy claro qué estás sucediendo, pero allí al fondo está Ganon, esperándote para cuando quieras ir a por él.

FÍSICA Y QUÍMICA





El estudio decidió que el mundo de juego tuviera sus propias normas, y estableció sus propias leyes físicas y químicas, lo que permite la inclusión de mecánicas que juegan con estos dos conceptos. La física es básica para resolver los distintos puzles de los más de 100 santuarios que jalonan Hyrule. En ellos y en algunos lugares debes usar el imán para mover superficies magnéticas, o utilizar la fuerza de la gravedad, congelar agua o incluso acumular energía cinética en algún objeto, para liberarla de repente. Sin duda, estas leyes físicas que rigen Hyrule en *Breath of the Wild* tienen mucho que ver con el hecho de que cada santuario suponga una pequeña sorpresa; casi siempre sabes al instante lo que debes hacer (otra cosa es que lo logres rápido). Este motor de físicas se complementa con otro de química que es el responsable de que, si cae un objeto ardiendo entre la hierba seca se produce un incendio que puede extenderse. No todas son reacciones físicas y químicas que se produzcan en el mundo real, pero si nos son lo suficientemente familiares como para que las aceptemos como parte del juego y proporcionan momentos brillantes en el desarrollo de la aventura.



» [Switch] Zelda habla por primera vez y ofrece, igual que Link, un aspecto diferente. También es un personaje más rico y matizado.

» [Switch] Con ropa ligera, y sin comida, no tardarás en morir en la montaña. Un termómetro indica si baja mucho la temperatura.

quien no haya jugado a ningún título de la saga se emocionará cuando salga del Santuario de la Vida, tras despertarse, y Link escape a su control unos breves segundos, en los que se dirige al borde de una escarpa para mostrarnos todo Hyrule mientras suena una música que anuncia la inminencia de una aventura épica. Allí, al fondo, está el Mal rodeando el castillo y, si tienes arrestos suficientes, puedes ir a por él directamente (ánimo, campeón). No hay requisito previo para hacerlo, Ganon te espera, y la única limitación es tu propia debilidad, pero ahí está por si quieres ir.

Enfrentarse al mundo así, recién levantado de un letargo de cien años y con las manos desnudas es una tarea abrumadora, por eso en las primeras horas de juego te mueves en un entorno más reducido en el que te familiarizas con lo que verás después. Hay mecánicas nuevas y otras como el combate, los puzles o la exploración que son habituales en la serie, aunque hay características que hacen valioso este tiempo para sentirse cómodo. Pero ni siquiera te das cuenta de que te están enseñando a moverte por el mundo, se aprende de forma tan natural como andar o hablar en la vida real.

BÚSCATE LA VIDA

Lo más importante que te transmiten estos minutos de juego es la libertad de acción que tienes. Puedes estar todo el tiempo que quieras recogiendo recursos, o trepando por montes o limpiando de los enemigos que sean accesibles para ti antes de dirigirte al primer punto de la misión.

Pero no olvidemos que todo poder conlleva una responsabilidad, y en este caso la libertad implica que el juego tampoco es cómplice con el jugador. Le dice qué tiene que hacer o le indica el siguiente punto de misión en la historia principal, pero no le dice cómo llegar, y en las misiones secundarias apenas da pistas. Hay un mapa de Hyrule pero nada te indica cómo llegas a tu destino, con lo que hay que leer con atención lo que te dicen otros personajes, no quitar ojo del mapa y, en ocasiones, ir a lo más directo: buscar una loma o un árbol alto o torre y trepara a los más alto buscando el camino. Si te dicen que para llegar a tu destino debes atravesar un desfiladero y seguir el segundo camino al norte no es mera charlatanería de relleno y más te conviene seguir las instrucciones.

Esta sensación de estar solo ante el peligro y ante el mundo es algo de lo que te das cuenta cuando intentas llegar a uno de los primeros santuarios, el que se encuentra al norte del monte Hylia. Puedes dar un rodeo al lago o atravesar la montaña, pero si optas por esto último no tardarás en darte cuenta de que Nintendo no ha olvidado el pasado de la serie y debes ir bien pertrechado para superar el frío de la cumbre, ya sea con comida que te proteja de las temperaturas gélidas o con comida que sirva para mantenerte con vida hasta que llegues a tu destino, o bien puedes llevar una antorcha y calentarte en las hogueras que encuentres por el camino. No hay una única forma de llegar ni de actuar y por eso cada uno vivirá una aventura diferente.

El combate es bastante elaborado, con esquivas y contraataques, y hay que tener en cuenta la durabilidad del arma que estás usando o si es la más adecuada para el enemigo al que te enfrentas, y también hay varias opciones de afrontar una misma situación: en algo tan común como atacar un campamento bokoblin puedes optar por la confrontación directa, incendiar algún tonel explosivo que tengan cerca, lanzarles rodando alguna piedra gigante, ir eliminando uno a uno a los enemigos con flechas o, si es de noche, infiltrarte de forma sigilosa y atacar por sorpresa.

Por si no te hubiera quedado claro que en esta aventura sólo cuentas con tu habilidad con el mando y tus ganas de convertirte en un héroe digno de Hyrule, una vez que sales

CON LAS MANOS EN LA MASA





Una de las convenciones de la serie que ha roto Nintendo en esta ocasión es la recuperación de vida de Link, que ya no encontrará corazones en las vasijas o cortando hierba, sino que debe -salvo intervención de las hadas- comer para volver a estar en plena forma. Es una buena manera de animar al jugador a recoger recursos, de forma que cuando llegas a un bosque puedes estar un buen rato recogiendo todo tipo de setas, manzanas y cazando todo tipo de animales o pescando.

Pero esa es sólo la mitad de la diversión, el resto llega cuando encuentras un fuego con un caldero en el que puedes dedicarte a cocinar los alimentos para que sean más efectivos. Con un método que recuerda al habitual en los juegos de la serie *Monster Hunter*, eliges de tu alforja los ingredientes que desees combinar (hasta un máxmo de cinco) y los cocinas mientras suena una musiquilla pegadiza y alegre que te indica al final si el resultado va a ser una comida sabrosa y reconfortante, que tendrá efectos adicionales, como darte más defensa o ayudarte a atravesar zonas de frío, o si vas a acabar con un plato sospechoso que repondrá sólo un corazón. De la misma manera puedes elaborar elixires que te den más potencia o sigilo empleando hasta insectos o partes de monstruos.

Como sucede en el resto del juego, no tienes ninguna guía, de forma que tienes que ir probando ingredientes, y ni siquiera quedan guardadas las mejores recetas, de forma que las debes ir apuntando o memorizando. Es una muestra más de que la vida en el Hyrule que propone Breath of the Wild no es nada sencilla y de que el héroe cuenta básicamente con sus recursos para seguir adelante con su tarea. Con la práctica vas aprendiendo las mejores combinaciones y te hace sentir muy bien acertar con una receta excelente.



» [Switch] Cada caballo tiene unas características diferentes, así que puedes buscar el que mejor se amolde a tu forma de jugar.



» [Switch] Al principio del juego descubres el templo del tiempo totalmente arrasado por la guerra que acabó en el cataclismo.

de la zona "controlada" te lanzas al mundo y eres consciente de la dureza de tu destino. Estás en un mundo hostil, sacudido por un suceso terrible del que todavía no se ha recuperado, y que hay seres que llevan cien años esperando tu regreso y otros que intentan normalizar su vida. Los caminos están plagados de peligros, no sabes en quién puedes confiar, y cuando te lanzas al agua para intentar capturar algún pez o llegar a la otra orilla debes calcular si tendrás el vigor suficiente para alcanzar la tierra o si Link se morirá ahogado.

Puedes creerte sin problemas que este Hyrule es real; para acceder a algunas localizaciones Link debe trepar, y hay que ir calculando si llegarás hasta la cima o a algún repecho antes de quedarte sin aliento o caerás, y si trepas en un día lluvioso te resbalarás constantemente, de forma que hay lugares a los que no podrás ir si no está el cielo despejado. Las armaduras metálicas pueden atraer los rayos en caso de desatarse una tormenta eléctrica, aunque también puedes utilizar esto a tu favor y lanzar una espada hacia un campamento enemigo por si atrae la descarga eléctrica y te facilita el trabajo. Eso por no hablar de las noches de luna roja que despiertan un hormigueo en el jugador.

Los enemigos no sólo tienen sus propias ocupaciones (que incluyen cazar un jabalí o torturar a confiados aldeanos que se adentran en el bosque), sino que son capaces de establecer estrategias cuando los atacas, y te devuelven las bombas que les hayas dejado en su camino, buscan la mejor arma a su alcance o intentan cortarte la retirada. Y son sólo algunas de las sorpresas que encontrarás, ya que uno de los mejores valores del juego es su perpetua capacidad para impresionar al jugador.

El Hyrule que presenta *Breath of the Wild* es un mundo devastado al que debes salvar, aunque eso suponga llevar al personaje por caminos peligrosos en amaneceres lluviosos y fríos en las que la neblina intenta levantar y las garzas huyen cuando te acercas (si no logras dispararles una flecha). Algunos edificios están derruidos y hay partes el mapa donde todavía se pueden ver restos de la batalla que se libró un siglo antes.

Los responsables del juego le dieron muchas vueltas al aspecto tanto del mundo del juego como al protagonista para lograr transmitir sensaciones intensas, que la jugabilidad resultara fresca y jugosa, que fuera un mundo apetecible y que se lograra empatizar con los protagonistas. *Breath of the Wild* lo logra revisitando algunas de las convenciones que la serie ha ido estableciendo desde el primero *The Legend of Zelda* en 1986. Esta misma característica de no indicarte cómo debes llegar a tu destino está heredada directamente de aquel juego y también en aquel momento contribuyó a potenciar la sensación de ser un héroe que se enfrenta a un mundo desconocido e inhóspito en el que puedes esperar de todo. Hoy nos parece innovador porque los juegos actuales tienden a llevar al jugador entre algodones, mientras que en *Breath of the Wild* aprendes por el método espartano en el que los menos hábiles y los descuidados mueren. Es un buen ejemplo de como Nintendo ha tomado la esencia pura de uno de sus juegos más conocidos y la ha alterado para proporcionar frescura y viveza a un juego actual consiguiendo que veamos como innovación algo que tiene 30 años.

Algo similar ocurre con la exploración. Sin duda, tener un mundo tan rico y vivo ante ti en el que puedes ir donde quieras incita a descubrir el mayor número posible de rincones, pero el equipo de desarrollo no se ha olvidado de cuando entrabas en una sala y mirabas con suma atención todo a tu alrededor en busca de una clave que resolviese el puzle para abrir una puerta, o una Skulltula

acechante. *Breath of the Wild* te anima a ver el panorama de todo el bosque, pero también a prestar atención a cada árbol, y no sólo en los santuarios, porque en cualquier camino puede permanecer oculto un kolog que te dará una semilla si lo encuentras (con lo que podrás ampliar la alforja). Hay que saber leer bien aquello que está fuera de lugar o llama la atención.

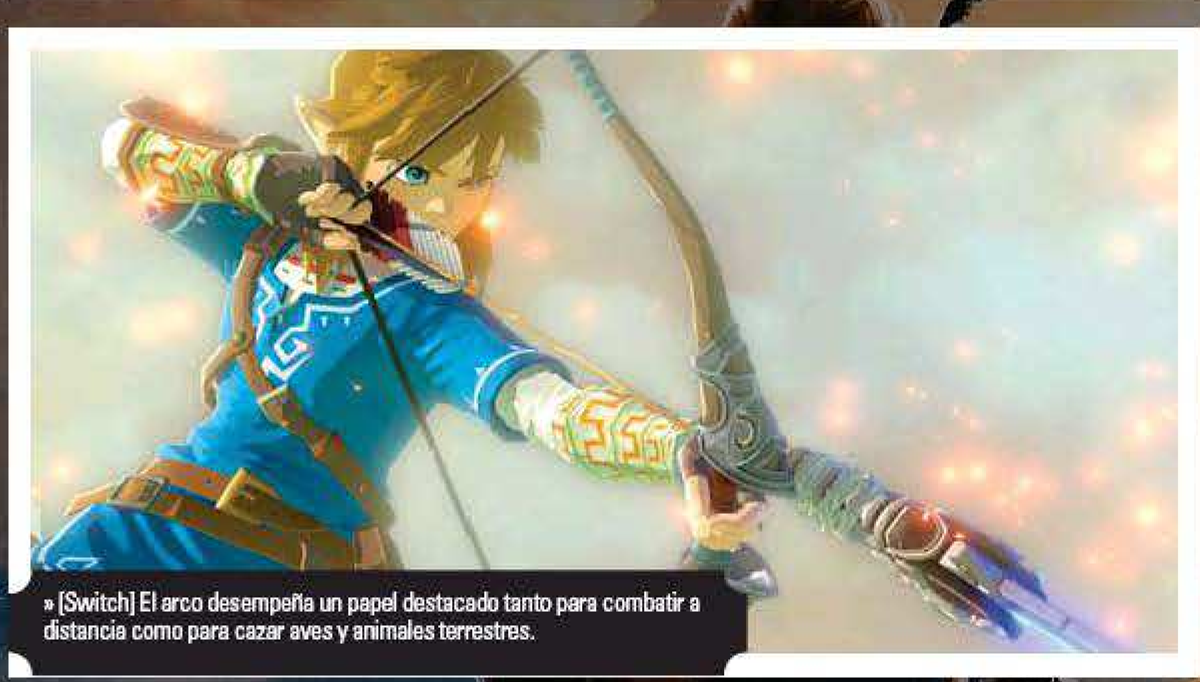
Todo esto en un juego con un mundo gigantesco. No sólo es el Hyrule más grande de la saga, sino que supera a algunos de los mundos abiertos más grandes de otros juegos; te esperan por delante cientos de horas de juego para superar las misiones principal y secundarias por no hablar de explorar los 120 santuacios y conseguir los 900 kologs que están escondidos y para ampliar el inventario (sirva como muestra decir que, en las primeras diez horas de juego, encontramos sólo un kolog).

No queremos olvidarnos del papel de los caballos en *Breath of the Wild.* Consiguen que moverte por Hyrule sea más rápido (aunque no tanto como el teletransporte) y son una alternativa a la paravela con la que planeas desde promontorios y lugares elevados. Ya no se tratará de Epona, el equino que ha acompañado a Link tradicionalmente, sino de cualquier caballo que esté en Hyrule. Como casi todo en *Breath of the Wild,* es algo que descubres por ti mismo.

Epona estará presente en el juego, pero sólo si tienes el amiibo de Link de la serie *Super Smash Bros.* Con los amiibo de ese juego y con los de *The Legend of Zedla* desbloquearás las vestimentas del preludio, las del crepúsculo, las del viento y las del tiempo, además de las armas y escudos míticos de esos juegos.

El equipo ha mimado hasta el último aspecto del juego. En concreto, para el diseño de Link el equipo realizó diversas pruebas para decidir si se acercaría más al Link realista de *The Twilight*


» [Switch] Como si fuera un móvil o una tablet, la piedra sheika se actualiza e interactúa en distintos lugares.


» [Switch] El arco desempeña un papel destacado tanto para combatir a distancia como para cazar aves y animales terrestres.

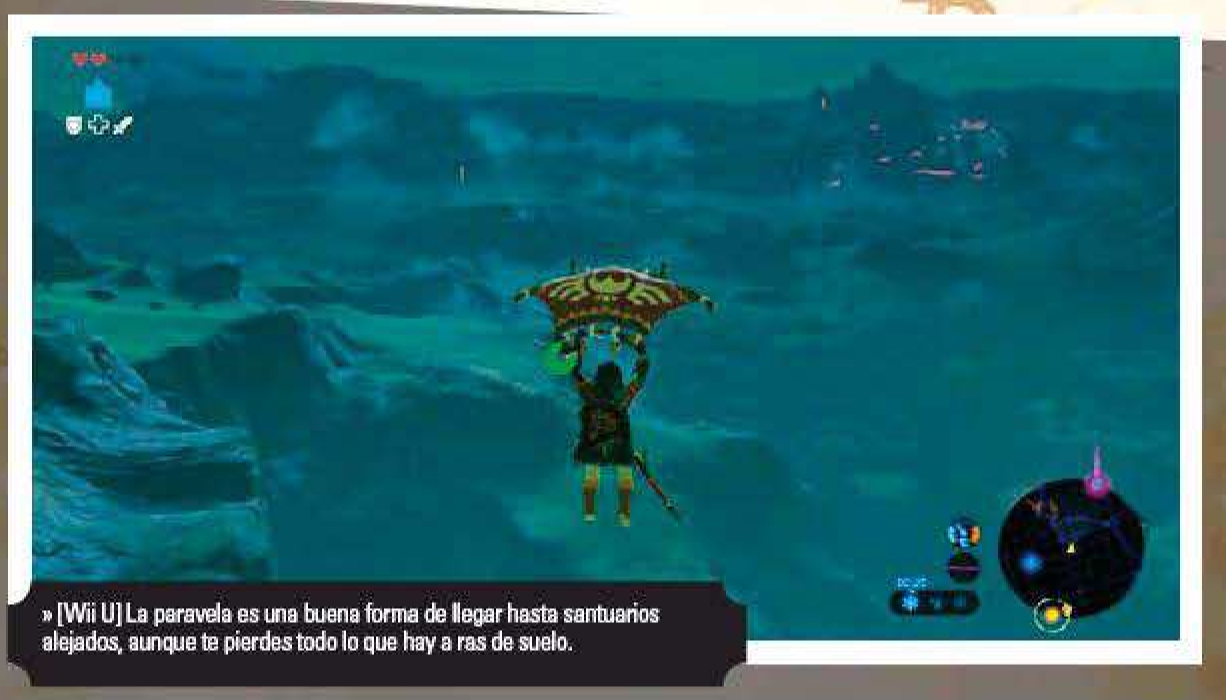




EL ALIENTO CREADOR

A primeros de marzo los creadores de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* pronunciaron una conferencia en la GDC para explicar cómo habían roto las convenciones de la serie en el juego. Revelaron algunos datos muy interesantes del proceso creativo, como que para comprobar que las ideas que habían incluido funcionaban bien, el equipo creó un prototipo que funcionaba en 3D y con las físicas reales, pero desde una perspectiva cenital, en un encantador guiño hacia el The Legend of Zelda original de NES

Hidemaro Fujibayashi, director del juego, explicó cómo fue la deconstrucción de la jugabilidad de los Zelda anteriores para crear algo que mantuviera el espíritu de la serie pero fuera diferente. Uno de los cambios básicos partió de la intención de que el jugador tuviese un papel más activo, que no se limitase a seguir los eventos de una forma predeterminada, sino que pudiese decidir cómo y cuándo vivir esos eventos, algo que se decidió lograr a través de un mundo abierto en el que el propio jugador decide cuándo y cómo vivir la historia. También consiguió el estudio esa proactividad del jugador mediante una cantidad ingente de objetos con los que se puede interactuar. Takuhiro Dohta, director técnico de *BotW,* habló del concepto "jugabilidad multiplicativa" en la que todo en el mundo del juego está conectado entre sí y, por supuesto, con Link. Entre las revelaciones curiosas de este conferencia destacan también algunos ideas locas planteadas durante la fase de *brainstorming* y que fueron reveladas por Satoru Takizawa, director de arte de *BotW,* como un "Hyrule Wars", la inclusión de unos platillos volantes o un Link con vaqueros en moto, otro con chándal y otro más bajista. El concepto que originó estas variantes es que el juego necesitaba "llegar al alma" del jugador. En realidad, el estudio no pensó en incluir estas ideas, sino que eran una declaración de intenciones del espíritu del juego.



» [Wii U] La paravela es una buena forma de llegar hasta santuarios alejados, aunque te pierdes todo lo que hay a ras de suelo.



» [Wii U] La piedra sheikah funciona como catalejo, muy útil para ver los enemigos de cada zona y encontrar santuarios.



» [Switch] La metereología es muy variable, y si hay calma chicha te tocará impulsar la vela con una hoja koloj..



» [Switch] Antes de salir por esos andurriales conviene llevar las alforjas llenas de comida reconfortante y revitalizante.

Princess, seguiría los pasos de *Skyward Sword* o tendría un aspecto similar al peculiar *Toon* Link de *The Wind Waker.* Según afirmó Takizawa en una charla durante la Game Developers Conference (ver recuadro de la izquierda), los artistas se inclinaban por esta última línea ya que el estilo estilizado permite hacer creíbles mundos increíbles y resiste bien el paso del tiempo, pero el aspecto de dibujo animado iría en detrimento del realismo que el equipo quería conseguir y también surgio la idea de que los jugadores de más edad podrían rechazarlo por considerarlo demasiado infantil.

El *remake* del emblematico título en *The Wind Waker HD* acabó inclinando la balanza y se tomó este diseño artístico como base, aunque luego se matizó el aspecto de forma que encajasen los sistemas de físicas y químicas y se le dio un carácter más adulto.

El estilo final del juego ha condicionado el aspecto de Link. De la misma manera que al pasar en *The Legend of Zelda: Twilight Princess* de un mando tradicional al mando de control de movimiento de Wii el zurdo link se convirtió en diestro, en *Breath of the Wild* el héroe hyliano se ha despojado de su característico gorro verde. El director artístico explicó a la web estadounidense *Polygon* que el estilo más realista de *Breath of the Wild* hacía difícil que se viese bonito el complemento. Ya en el pasado el emblemático gorro dio algún problema: Takizawa recordó que en *The Legend of Zelda: Twilight Princess* lo dibujó más grande que en los juegos anteriores para que se moviera con el viento pero a los jugadores les daba la sensacion de que había algo dentro de él que hacía que se moviera.

LA PIEDRA SHEIKAH MUESTRA A LINK EL MAPA, LE CONCEDE HABILIDADES Y LE SIRVE HASTA DE CÁMARA DE FOTOS

¡UNA PIEDRA!

Otra de las características propias de *Breath of the Wild* es el uso de la piedra sheikah, un dispositivo que muestra a Link el mapa, le concede distintas habilidades, almacena sus recuerdos y hasta le sirve de cámara de fotos. La información que proporciona la piedra sheikah (tanto el mapa como el inventario) estaba inicialmente en la pantalla del gamepad de Wii U, mientras que en la del televisor se veía la acción. Cuando se anunció en julio del año pasado que esto se modificaba y no se utilizaría más que una pantalla, Aonuma sostuvo que el cambio se debía a que el estudio se dio cuenta de que no funcionaba tener que estar bajando la vista para mirar el mapa en la segunda pantalla. Pero, sinceramente, da la sensación de que es una modificación que tiene origen en la entrada de Switch como plataforma. No podemos alegrarnos más de que existieran los dos e-mails que recibió Dohta y que mencionábamos al principio, porque la versión de Switch no sólo tiene más resolución en el televisor y un *frame rate* notoriamente mejor, sino que te permite llevarte Hyrule contigo donde quiera que vayas y puedes retomar la partida en cualquier momento sin esperar tiempos de carga. Incluso cuando Switch está en el modo televisor o en el de sobremesa o es más cómoda para jugar, ya que los joy-con son más ergonómicos que el gamepad y el control es más natural.

Hay múltiples juegos que han influido en la jugabilidad de *Breath of the Wild* aparte de, evidentemente, la propia saga *The Legend of Zelda.* Aonuma ha afirmado que se ha inspirado en juegos como *The Witcher 3, The Elder Scrolls V: Skyrim* y *Far Cry 4,* algunos de los juegos con mejor mundo abierto de los últimos años. Pero Fujibayashi ha añadido -en declaraciones a la revista *Edge*- la influencia de *Minecraft* y *Terraria.*

Breath of the Wild es muy diferente de lo que habíamos visto hasta ahora por su estructura de mundo abierto gigantesco y sin costuras frente a los escenarios tan parcelados de *Skyward Sword,* pero al mismo tiempo mantiene sus señas de identidad y enlaza con sus orígenes. Nintendo ha llevado la fórmula de mundo abierto al extremo, ha deconstruido el edificio que durante los últimos 30 años ha ido construyendo con *The Legend of Zelda* para revestirlo con nuevos materiales. El Hyrule de *Breath of the Wild* es un lugar al que volver una y otra vez. Sin ir más lejos, cuando llegue el primero de los dos contenidos descargables previstos para este año.



El sonido de los disparos formó parte de la banda sonora de los 80, una década repleta de shooters protagonizados por aspirantes a Rambo. Martyn Carroll rememora uno de los más innovadores de aquella época: Cabal.

Cuando les quedó patente que las adaptaciones domésticas de las recreativas vendían mucho más que los juegos originales, las editoras se lanzaron a la caza indiscriminada de licencias. En Europa los principales éxitos recreativos fueron adquiridos por compañías como Ocean, US Gold, Elite y Domark, con mayor o menor fortuna. La búsqueda del próximo pelotazo en ventas les llevó también a perseguir licencias menos conocidas por el gran público, juegos como *Metro-Cross*, *Rygar*, *LED Storm* o *Plotting*. En algunos de estos casos el fenómeno funcionó a la inversa: muchos jugadores descubrieron primero las adaptaciones domésticas, lo que les animó a buscar posteriormente las recreativas sobre las que estaban basadas.



» [Arcade] *Cabal* podía jugars en solitario, pero es evidente que se diseñó pensando en el cooperativo para dos jugadores.

Cabal provocó este fenómeno en muchos jugadores, dado que las conversiones a ordenador, obra de Ocean y el port de NES, de Rare, llegaron a las tiendas más de un año después del debut de la placa en los salones recreativos. *Cabal* supuso el debut de TAD Corporation, una desarrolladora japonesa fundada en 1988. La recreativa irrumpío en plena fiebre por los shooters bélicos, con *Operation Wolf* en la cúspide de su popularidad pero, a diferencia de la máquina de Taito, *Cabal* no contaba con un mueble espectacular con el que deslumbrar a los parroquianos. Quizás por eso acabó relegado a la parte trasera de la mayoría de los salones recreativos.

A pesar de su discreto mueble, *Cabal* merecía un buen vistazo – y unas cuantas monedas – dado que presentaba algunas notables innovaciones respecto a los típicos shooters bélicos. La pareja protagonista, ubicada en la parte inferior de la pantalla, tenía como objetivo destruir las oleadas de enemigos que iban irrumpiendo en cada escenario, lo que incluía además tanques, helicópteros y mucho más. Lo sorprendente es que no solo controlabas a tu soldado, correteando de izquierda a derecha, sino también el punto de mira de su arma, que podía moverse en las ocho direcciones. Cuando movías al soldado la mirilla ▶

BAL


» [Arcade] La placa era un auténtico desmadre de destrucción gratuita.


» [Arcade] Puedes llamarlo rodar o 'hacer la croqueta'. En cualquier caso, este movimiento te salvaba la vida en más de una ocasión.

HABLAMOS CON...

Anthony Ball recuerda cómo creó el port de NES para Rare

¿Cómo conseguiste el trabajo?

Trabajaba con John y Ste Pickford en Zippo Games, que acabaría convirtiéndose en Rare Manchester. Al principio me encargué de programar una demo de un programa de arte para NES, que utilizaba el trackball que aún no se había comercializado. Se canceló el proyecto y cuando llegó la recreativa de *Cabal* me ofrecieron hacer la conversión. De hecho, la versión NES está preparada para detectar el trackball y así poder jugar como en la coin-op.

¿Así que disponías de un mueble de Cabal para tomar recursos?

Sí, teníamos acceso a la máquina, pero no al código fuente o los ficheros de gráficos y sonido. Teníamos que jugar con la recreativa una y otra vez, mientras Lyndon Brooke dibujaba de memoria los gráficos. Me gustaba la máquina, en el aspecto técnico, pero acabamos aburriéndonos de jugar tanto en un espacio tan corto de tiempo.

¿Cuánto te llevó programar el port?

Para los estándares actuales el proyecto fue muy precipitado. En los viejos tiempos una conversión de recreativa solía llevar entre tres y seis semanas. El juego se escribió en ensamblador, mientras el sonido se creaba en Rare, en Twycross, por lo que hasta que nos llegó el audio no tenía ni idea de cuánto ocuparía dentro del cartucho y hasta qué punto ralentizaría el juego.

¿Cuál fue el mayor desafío técnico?

El mayor reto fue comprimir todos los niveles de la recreativa dentro de un cartucho de NES. El juego tenía múltiples planos, los sprites se movían detrás de los edificios y estos a su vez podían derrumbarse. Recurrí al viejo truco de los ocho-sprites-por-línea, de tal manera que si ocho sprites coincidían en una línea estos podían parpadear momentáneamente. A 60Hz no funcionaba nada mal y era mejor que hacerlos desaparecer completamente.

¿Satisfecho con el resultado final?

Me dejó muy safisfecho. No me gustan los juegos demasiado fáciles, así que intenté capturar la dificultad de la recreativa y creo que lo conseguí: la gente lo encontró bastante desafiante. Tenía todos los niveles, enemigos, aviones, helicópteros y jefes de fin de nivel que desplegaba la máquina original.

¿Los Stamper estaban pendientes del desarrollo? ¿Cómo era trabajar con ellos en comparación con los hermanos Pickford?

No recuerdo si los Stamper revisaron el proyecto, pero asumo que lo hicieron. Monitorizaban todo lo que se hacía en Rare. Tanto los Stamper como los Pickford eran muy creativos y crearon juegos alucinantes. Puede parecer que me ciega la amistad, pero prefiero a John y Ste Pickford porque continúan haciendo juegos. Y no lo hacen por el dinero, lo hacen porque adoran crear juegos que puedan ser disfrutados por todos.



CONSEJOS

Algunos valiosos consejos para sobrevivir en el campo de batalla



CÚBRETE

■ Imagina que es *Space Invaders* y aprovecha los parapetos al máximo. Intenta conducir el fuego enemigo hacia zonas abiertas para proteger las defensas, pero no apuntes muy bajo o podrías destruirlas tú mismo.

TRABAJO DE DEMOLICIÓN

■ Destruir edificios y otras estructuras no solo te recompensará con ítems. Al hacerlo despejarás el campo de visión. Eso sí, no gastes tus preciadas granadas con las estructuras: derríbalas utilizando la munición infinita de tu arma.

EN TODO EL CENTRO

■ La mejor posición es el centro de la pantalla, ya que te permite moverte libremente de izquierda a derecha para esquivar el fuego enemigo. Aunque las esquinas puedan parecer más seguras, limitarán tus movimientos.



A CARA DE PERRO

■ Tu prioridad son los soldados más cercanos a tu posición, ya que sus disparos serán los más difíciles de esquivar. Eso no implica que no debas echar un ojo a los proyectiles que escupen los que están al fondo del todo.

SOLDADO GRIS

■ Los sargentos visten de gris y lanzan granadas. Dispara sobre ellos para conseguir granadas. Cuando los dejes KO acudirán los enfermeros para llevárselos. Dispárales también para llevarte granadas de propina.

ACTÚA RÁPIDO

■ Para completar una pantalla debes rellenar la barra 'foe', a base de liquidar enemigos. Sin embargo, si te duermes en los laureles para sacar el máximo número de puntos acabarás muriendo bajo el peso de las bombas.

le seguía en la misma dirección y a la hora de disparar éste se quedaba quieto, para darnos un control preciso de la mira (con el consiguiente riesgo de encajar un balazo). Parece complicado (el mueble original se controlaba con trackball, aunque también hubo versiones con joystick), pero "entrados en harina" el juego iba como la seda.

También podíamos hacer "la croqueta" durante unos instantes para esquivar las balas, aunque este movimiento dejaba patente uno de los problemas de la placa: la animación era un tanto rupestre. La perspectiva, aunque efectiva en aras de la jugabilidad, tampoco era muy realista. Pero a la hora de jugar, todo estos defectos pasaba a un plano secundario, gracias a una mecánica divertidísima, que incluía escenarios destruibles. A base de tiros y granadas podíamos echar abajo edificios y otras estructuras, dejando al enemigo sin parapeto alguno, y sin que hubiera el más mínimo rastro de ralentización, por muchos enemigos y explosiones que hubiera en pantalla. Algo muchísimo más importante a la hora de jugar que una animación realista.



» [Arcade] La escopeta ampliaba el radio de acción de los disparos, algo muy útil a la hora de liquidar a grupos de enemigos.



» [Arcade] Tienes un número limitado de granadas, así que asegúrate de recoger todas las que puedas.

Otro elemento que disparó la popularidad de *Cabal* fue el modo de dos jugadores. Juntar a dos soldados, uno vestido de azul y otro de rojo, a lo *Ikari Warriors*, fue un toque de genialidad que acabó elevando la placa a los altares. El segundo jugador podía entrar y abandonar la partida en cualquier momento, haciendo la experiencia de juego, a lo largo de los 20 niveles y sus cinco jefazos, mucho más llevadera y divertida.

Cabal debutó en los recreativos japoneses en septiembre de 1988 donde sería distribuido por Taito (Fabtek se encargaría de distribuir la máquina en EE.UU. y Europa). Algunas publicaciones británicas reseñaron la placa con opiniones enfrentadas. Ciarán Brennan de *Your Sinclair* lo puso por las nubes: "*Cabal* es mucho más que un clon de *Operation Wolf*. Incluso iría tan lejos como para decir que es mucho mejor juego que su distinguido predecesor. Es más divertido, ágil y variado". A Robin Hogg, de



JEFAZOS

Te enseñamos cómo acabar con todos los jefes de nivel



HELICÓPTERO NIVEL 1

■ Tu primer jefazo es un enorme helicóptero tipo Chinook, que se mueve lentamente mientras escupe una tonelada de bombas.

CÓMO DERROTARLE: No tendrás que moverte mucho. Quédate en el centro de la pantalla y dispárale sin descanso, tanto a él como a los proyectiles que arroja.



SUBMARINO NIVEL 2

■ El lago es más profundo de lo que parece, ya que de su interior emerge este submarino, armado hasta los dientes.

CÓMO DERROTARLE: La cosa se complica, ya que sus proyectiles son mucho más rápidos. Tendrás que rodar para esquivarlos, mientras le castigas a base de granadas.

» [Arcade] La temática castrense del juego chocaba de bruces con la cómica animación de los personajes al superar una pantalla.

The Games Machine, no le convenció demasiado, catalogándolo como un "*Operation Wolf* paupérrimo, que aglutina muchas de las ideas de la exitosa recreativa de Taito en un paquete realmente pobre".

Sus similitudes con *Operation Wolf* – para bien o para mal – atrajeron poderosamente a Ocean, quienes ya habían cosechado un enorme éxito con las versiones domésticas del shooter de Taito (la ilustración que Bob Wakelin creó para *Cabal* incluso incorporaba al 'Sr. *Operation Wolf*' lo que podía sugerir una conexión oficial entre ambos juegos). Ocean adquirió la licencia europea y encargó a Special FX el desarrollo de las versiones Commodore 64, Spectrum y Amstrad CPC, mientras que Ocean Francia se ocuparía de los ports para Atari ST y Amiga. Rare firmó la única versión para consola, que no era otra que la NES/Famicom, mientras los americanos Interactive Designs producían el port a PC y una versión alternativa para C64, bajo el sello Capcom. En 1991 se anunció un port para Atari Lynx, que jamás llegaría a las tiendas.

La recreativa no era muy ambiciosa a nivel ▶

> **"Jugábamos a la recreativa una y otra vez mientras Lyndon Brooke dibujaba los gráficos de memoria"**
> Anthony Ball



» [Arcade] La placa era correosa, especialmente en los últimos niveles, cuando se prodigaban los tanques y los helicópteros.



CAMIÓN NIVEL 3

■ Este puñetero camión se dedicará a sembrar la pantalla de cañones. Y regresará para plantar algunos más.

CÓMO DERROTARLE: Ignora (hasta cierto punto) los cañones y concentra todo el fuego, y las granadas, en la carlinga azul del camión. Reviéntalo y habrás completado el nivel.



BATERÍA DE 3 CAÑONES NIVEL 4

■ Este trío de cañones emerge del suelo para obsequiarte con unas cuantas raciones de proyectiles. Dispara sobre ellos o serás historia.

CÓMO DERROTARLES: No dejes de moverte y usa las granadas para destruir dos de ellos. Cuando lo hagas solo tendrás que alejarte del radio de acción del tercero y disparar sin piedad.



BATERÍA DE 6 CAÑONES NIVEL 5

■ Similar a la anterior, solo que esta vez son seis los cañones, y los más pequeños se autoregeneran cada vez que los destruyes.

CÓMO DERROTARLES: Concentra toda tu artillería en el cañón grande. Si has conservado un buen número de granadas solo necesitarás una docena para mandarlo al infierno.



» [Arcade] Los gráficos podían parecer simples en ocasiones, pero la placa se encargaba de gestionar un montón de sprites sin ralentizaciones de por medio.



» [Arcade] Agacharte te convertía en un objetivo más pequeño, pero también limitaba tus movimientos. Un par de segundos quieto y eras hombre muerto.

CONVERSIONES

Echemos un vistazo a las versiones domésticas de Cabal...



ZX SPECTRUM

■ Carecía del movimiento de rodar, así como el modo cooperativo, pero esta versión era todo lo buena que podía esperarse en Spectrum. Se jugaba bien, tenía buen ritmo y los gráficos eran bastante atractivos y rebosantes de colorido. Otra muestra del talento del gran Jim Bagley.



AMSTRAD CPC

■ Se nota que fue un port de la versión Spectrum facturado a toda prisa. Mientras que en el 'gomas' los sprites eran monocromo y los escenarios a todo color, en CPC se invirtió la fórmula, con resultados terribles. Para colmo carecía de la velocidad y el ritmo de la versión Spectrum, lo que afectaba a la jugabilidad.



C64 (EUROPA)

■ La versión europea, desarrollada por Special FX y editada por Ocean, ganó por goleada a la facturada en EE.UU., gracias a su sólida jugabilidad y unos gráficos estupendos. Además incorporaba todas las fases y jefazos de la recreativa. Lástima que no incluyeran el modo cooperativo.



C64 (ESTADOS UNIDOS)

■ Esta otra versión para C64, desarrollada para el mercado norteamericano, se movía bastante rápido y era muy compentente a nivel visual (aunque algunos colores chirriaban). El problema es que solo incluía los dos primeros jefes (reciclaron el helicóptero de la primera fase, que regresaba una y otra vez).



ATARI ST

■ Ocean Francia produjo algunas conversiones muy sólidas para los ordenadores de 16-bit, y esta se contaba entre ellas. Tanto los gráficos como el sonido eran excelentes, y solo pinchó en el control (tenías que pulsar abajo y disparo para lanzar granadas) y la desaparación de unos cuantos niveles.



AMIGA

■ Ocean Francia solía desarrollar al unísono las versiones de 16-bit, por lo que el port de Amiga es prácticamente idéntico al de Atari ST, para lo bueno y para lo malo. Es una pena que el equipo dejara fuera cuatro fases, presumiblemente para que todo el juego cupiera en un solo diskette.



PC/DOS

■ La versión PC EGA no se diferencia mucho del port yanqui de C64 en términos visuales y jugables. Pero a diferencia de aquella versión, esta si incluye todos los jefes. Por desgracia no ofrece modo cooperativo, y era bastante difícil (al menos en PC podías trucarlo fácilmente para conseguir vidas infinitas).



NES

■ Desarrollado por Rare, este port para consola era excelente. Fue el único lanzamiento para 8-bit en incorporar el cooperativo y se controlaba bastante bien con los pad de NES. Los gráficos presentaban algo de parpadeo y la paleta de colores no era muy acertada, pero por lo demás es una versión estupenda.

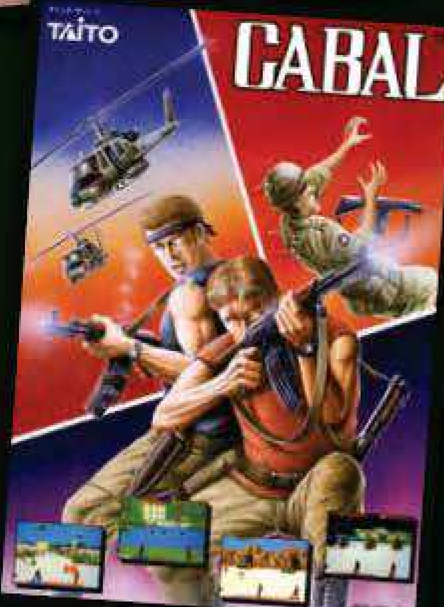
> **"El mayor reto fue incluir todos los niveles de la recreativa y comprimirlos en un cartucho de NES"**
> Anthony Ball

▶ técnico –no presentaba ningún scroll ni gráficos gigantescos – pero aún así crear las adaptaciones domésticas no fue una tarea sencilla. El mayor reto era la enorme cantidad de sprites en pantalla, lo que obligó a los ordenadores de 8-bits a prescindir del cooperativo. Y luego estaba el tema del control. La recreativa funcionaba bastante bien incluso con joysticks (de hecho, una versión posterior del mueble los incorporaba, en detrimento de las trackballs), pero los soldados tenían que disparar, lanzar granadas y correr. Agrupar todas estas acciones en un único botón era complicado y ninguna opción logró solucionarlo por completo. Aún así la calidad de las conversiones fue más que digna.

El éxito de la recreativa puso a TAD Corp en el mapa, y la compañía lanzaría cinco coin-ops más, entre ellas su más famosa creación, *Toki*. La pantalla final de *Cabal* mencionaba una próxima misión, pero finalmente no hubo secuela, aunque TAD acabaría firmando *Blood Bros.*, que era básicamente un *Cabal* con una temática del Salvaje Oeste. Otras desarrolladoras copiarían la fórmula, tanto en los salones recreativos como en el mercado doméstico, dando pie a una serie de 'clones de *Cabal*', títulos como *NAM-1975*, *Dynamite Duke* y *Wild Guns*.

De hecho la propia *Cabal* habia fusilado el concepto principal de otra recreativa anterior, *Shootout*, lanzada en 1985 por Data East. TAD fue fundada por antiguos empleados de Data East, asi que sospechamos de dónde sacaron la idea. Aunque pocos recuerdan *Shootout*, posiblemente porque no tuvo adaptaciones domésticas que popularizaran su legado, algo de lo que sí disfrutó *Cabal*. ✱





» El flyer de la recreativa palidece de vergüenza si lo comparamos con la estupenda carátula creada por Bob Wakefield.



» [Arcade] Había una gran cantidad de enemigos distintos en *Cabal*. Aunque todos acababan muriendo igual.

CLONES DE CABAL

Elegimos cinco lanzamientos posteriores que llevan a Cabal en su ADN

DYNAMITE DUKE
ARCADE, 1989

■ Seibu Kaihatsu le dió un toque moderno a sus shooters de temática mafiosa. El propio Duke es enorme y fue un bonito detalle poder dar puñetazos a los enemigos. Una segunda versión, *The Double Dynamites*, introdujo el cooperativo para dos jugadores.



DOUBLE HAWK
MASTER SYSTEM, 1990

■ No hubo port de *Cabal* para MS pero este clon tenía buenos gráficos y un desafío bastante majo para uno o dos jugadores (con héroes inspirados en Sly y Arnie). Los estupendos duelos con los jefes le convirtieron en un cartucho muy recomendable.

NAM-1975
NEO-GEO, 1990

■ SNK parió un simpático cruce entre *Cabal* y *Operation Wolf*, combinando la mecánica del primero con el scroll del segundo. Esto dio como resultado un shooter magistral que no debería faltar en la colección de ningún usuario de Neo-Geo.



BLOOD BROS.
ARCADE, 1990

■ En lugar de producir una secuela directa de *Cabal*, TAD optó por crear un sucesor 'espiritual' que sustituyó los soldados por vaqueros. La apuesta funcionó y el escenario se prestaba mucho mejor a la comicidad que *Cabal*.

WILD GUNS
SNES, 1994

■ Esta joya de Natsume parecía el vástago hiperactivo de *Blood Bros*, combinando el Salvaje Oeste con la ciencia-ficción. El original vale ahora un riñón, pero por suerte Natsume ha lanzado un port mejorado para PS4.

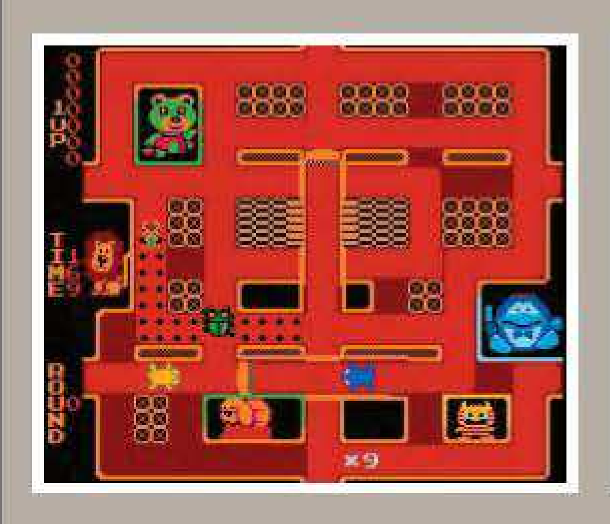


ENTERTAINMENT
GLUK
VIDEO
SYSTEMS®

La verde hormiga que voló, sin licencia, de Taiwán a Alcorcón

Aunque casos como los de Tengen, Color Dreams o incluso Codemasters sean bien conocidos entre los juegos sin licencia para NES, España tuvo su propio caso local: Gluk Video Entertainment Systems. Revisamos su historia y catálogo, entre franjas grises y verdes.

Por Marçal Mora















» [NES] Las portadas tienen un estilo propio. Aquí, *Adán y Eva*, uno de los juegos más difíciles de encontrar del catálogo de Gluk Video.

» [NES] Aunque algunos juegos son aceptables o incluso buenos, otros son, de facto, injugables, como *El Destructor*, literalmente destruido a base de bugs.

El crash (americano) de 1983 propició, entre muchas otras consecuencias, la aparición del concepto de licencia. Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo en esa época, dijo literalmente en una entrevista que «Atari colapsó porque dieron demasiada libertad a los desarrolladores externos y el mercado estaba saturado de juegos basura». Así, Nintendo decidió incluir un chip de control en su consola, el 10NES, para prevenir que la NES aceptase cartuchos no autorizados. Tanto la consola como el cartucho usaban este sistema, con un «candado» en la consola y una «llave» en el cartucho, que se comunicaban al iniciar el juego y, de entenderse, permitían el arranque. En caso contrario, la máquina se negaba a operar. Esa relación también dio lugar a uno de los problemas más habituales en la consola: la luz roja parpadeante. Ésta se producía cuando un mal contacto, por el motivo que fuese, interfería en la comunicación inicial e impedía el arranque de los cartuchos originales, un mal endémico en la consola de Nintendo.

El propósito final del 10NES era controlar el acceso a la NES. Así, todos los juegos debían pasar por el control de calidad de Nintendo, puesto que era la única que podía fabricar los cartuchos. Según la propia Nintendo, esto era para evitar otro crash, para controlar la calidad de los juegos (dando así tranquilidad al consumidor) y para censurar la aparición de contenidos que no cumpliesen con la política de la compañía, como aquellos con contenido sexual, violencia excesiva o lenguaje vulgar. Pasar el filtro de Nintendo también significaba recibir un sello en forma de estrella dorada, el *Nintendo Seal of Quality*, un símbolo icónico integrado en las carátulas de los juegos en una posición destacada y una garantía para el consumidor, que asociaba ese sello a calidad y que lo ayudaba a distinguir los juegos legítimos de los juegos piratas o sin licencia. En la cara oculta al público, no obstante, Nintendo también aseguraba su control sobre la producción. En vez de impedir el acceso a desarrolladores externos a su NES, Nintendo les abrió las puertas pero reservándose una buena parte de los beneficios para ella misma y bajo unas estrictas condiciones de publicación: Nintendo era la única que podía fabricar los cartuchos, el externo debía pagar la tirada entera por adelantado (que sería de 10.000 unidades como mínimo), el juego sería exclusivo de la NES al menos durante dos años y, por si fuese poco, cada compañía externa tenía un cupo máximo de cinco juegos al año. Por un lado, Nintendo aseguraba un mercado sano y, por otro, la compañía controlaba este rentable mercado con puño de hierro.

Fueron muchas las compañías que se sometieron al control de Nintendo, dado que era la única ventana al mercado que ésta dominaba. Pero algunas decidieron quedarse fuera y buscar la forma de saltarse dicha protección, dando lugar al caso que nos ocupa: los juegos sin licencia oficial. Dejando a un lado los clones piratas (copias de juegos existentes), hablamos también de compañías que programaron sus propios juegos e intentaron distribuirlos en el mercado de NES sin pasar por Nintendo. Quizás Atari (Tengen), que consiguió crear un chip equivalente mediante ingeniería inversa, y Color Dreams, que publicó juegos bíblicos bajo el sello Wisdom Tree, sean los ejemplos más conocidos de este supuesto. Pero cada país tuvo compañías que se dedicaron localmente a producir videojuegos sin licencia y que sus usuarios guardan entre sus recuerdos más preciados. El caso más relevante en España fue Gluk Video, compañía que distribuyó juegos (y también consolas clónicas), sin licencia, para NES desde 1992 hasta 1995.

GLUK VIDEO

La historia de Gluk Video parecía enterrada hasta 2005, cuando Sergio López (administrador y creador de *glukvideo.info*, la página más completa y de referencia sobre Gluk Video) abrió la curiosidad sobre el tema en algunos de los foros más populares del momento. Tal y como él mismo nos cuenta, «recordaba tener algunos,



» [NES] *Gluk, The Thunder Warrior* es probablemente el juego más destacado, tanto por usar la mascota de la compañía como por tener manual y pin.

» [NES] Tras este título genérico se esconde uno de los tapados de la serie de juegos de Gluk: *La Guerra del Golfo* es un shooter bastante decente.

▶ haberlos visto en Continente… ¿dónde estaban hoy? Buscabas por Internet y no encontrabas nada, no había prácticamente información». La verdad es que habían prácticamente desaparecido, salvo por una página, canadiense y hoy desaparecida, dedicada a los juegos sin licencia, que contenía una lista – incompleta – de los juegos lanzados por Gluk Video, y por las labores menos visibles de investigación realizadas por otros coleccionistas.

Gluk Video nace en 1992, cuando una empresa radicada en Alcorcón, llamada Photopak S.A., decidió importar juegos y consolas de 8 bits sin licencia de Taiwán para venderlos en España. También importaron consolas clónicas, aunque este no sea el objetivo del presente artículo. Los juegos de Gluk Video, con su característico patrón a rayas grises y verdes, se vendieron en hipermercados como Continente, Alcampo, Pryca e Hipercor, así como en tiendas de barrio, bazares y videoclubs, que eran de hecho los canales más habituales de distribución a principios de los noventa. Los juegos procedían básicamente de dos compañías, Micro Genius y NTDEC, que tomaron diversos nombres durante su recorrido y que no sólo vendieron juegos a Photopak, sino que lo hicieron igualmente a muchas otras compañías en el mundo, como a AVE en Estados Unidos o a HES en Australia, por citar algunas. «Trajeron los cartuchos y aquí les hicieron cajas, etiquetas e instrucciones en castellano con la marca Gluk». La hipótesis de Sergio sobre el origen de todo es que la posición dominante que tenía El Corte Inglés en la venta de NES provocó que el resto de superficies decidieran aprovechar su contacto con Photopak, que ya les distribuía productos de audio y vídeo de importación, para explorar la posibilidad de introducir juegos de NES de bajo coste.

Al inicio, la página web de Sergio contenía «una lista de juegos con su descripción, unas pantallas y poco más», información construida únicamente a través de la experiencia personal: «juegos que sabía que existían, que había visto, y juegos que estaban en la lista del canadiense». Esa primitiva lista, que aunaba información dispersa, despertó la curiosidad de otros coleccionistas y aficionados a la preservación de elementos relacionados con el videojuego. «Algunos aportaron información que no tenía, imágenes… luego montaron sitios propios y conseguían más información que la que yo tenía. Eso me motivaba a hacerlo mejor, a encontrar más datos».

Así fue creciendo la página hasta lo que es hoy, colocada como primera referencia en el buscador dominante.

En este tiempo, Sergio ha ido recuperando uno a uno todos los juegos de Gluk Video y actualmente sólo le falta *Adán y Eva*. A nivel de ROMs, nos dice que están todas disponibles y que, salvo del mencionado que le falta, él mismo hizo el dump del resto y lo puso a disposición de No-Intro, grupo dedicado a la preservación de las mismas. Pero a él le importa incluso más conservar los materiales originales: «todo el material que hay en mi página es propio, cuando me hago con uno de los juegos subo las carátulas, las instrucciones, la etiqueta, la placa…». Reconoce, no obstante, que le ha costado hacerse con todos los que tiene, porque «al inicio la gente no los valoraba; cómo no los valoraba, ni los ponía a la venta».

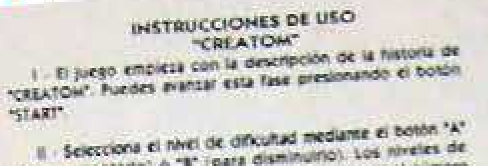
Sin embargo, es cierto que la evolución de los precios de los juegos de Gluk Video es un ejemplo paradigmático del entorno del coleccionismo retro. Dice Sergio que «el gran cambio llegó cuando en Estados Unidos, que son muy dados a coleccionar NES, se dieron cuenta que los juegos de Gluk no eran juegos piratas chinos, sino juegos sin licencia originales». Ese paso de la categoría de pirata a sin licencia, a través de los foros de mediados de los 2000, causó un pico de interés en los mismos. «Los coleccionistas extranjeros empezaron a demandar y había pocos, así que subieron mucho los precios». Por si fuese poco, eso despertó el interés de los coleccionistas locales. ¿Por qué me contactaba un americano para pedirme que le ayudase a comprar un juego de Gluk a un vendedor que no enviaba fuera de España? Ahí había algo interesante. «Así los precios subieron, afloraron más artículos y ejemplares de los cajones, siguieron subiendo y cuando se saturó la demanda, porque ya

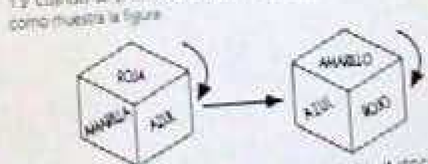
INSTRUCCIONES DE USO
"CREATOM"

I - El juego empieza con la descripción de la historia de "CREATOM". Puedes avanzar esta fase presionando el botón "START".

II - Selecciona el nivel de dificultad mediante el botón "A" (para aumentarlo) o "B" (para disminuirlo). Los niveles de dificultad van de 81 a 871. Mientras más alto es el número mayor nivel de dificultad.

III - Presionando "START" aparecerá "El código secreto de seguridad" (SSC) que deberás desbloquear para poder empezar a jugar.





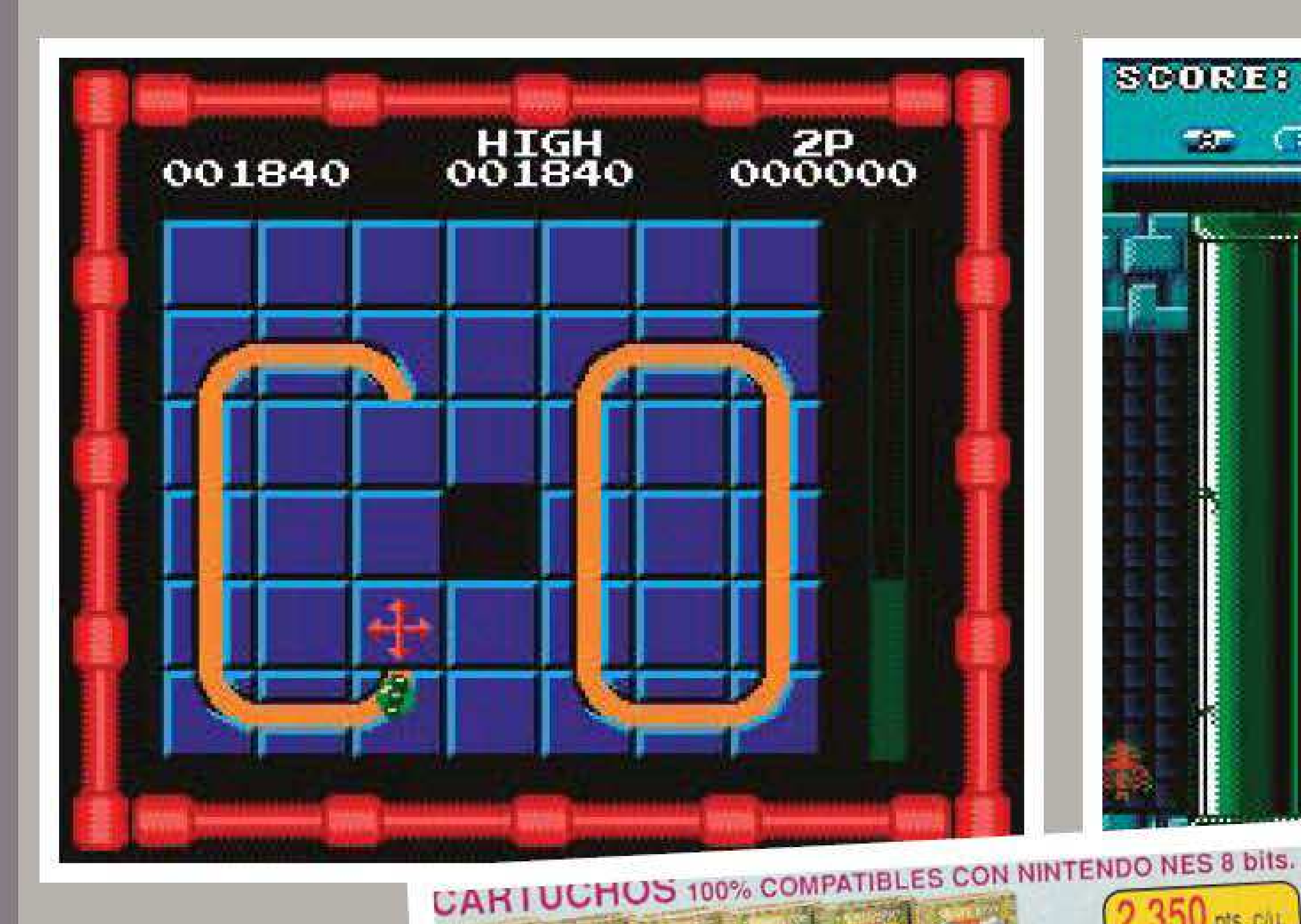


¿ES EL COLOR DE LA CARA SUPERIOR DEL CUBO CORRECTO?
NO — PRESIONE EL BOTON "A" 1 o 2 VECES
SI — PRESIONE EL BOTON "B" 1 o 3 VECES

© CREATION TM UWE MEFFERT
© TXC CORPORACION,
TAIPEI. TAIWAN. ROC.
Dep. Legal: M-38005
REF: MGC-003

» [NES] Aun con dibujos, esquemas y largas explicaciones, *CREATOM* es el juego más complejo de jugar y entender.





CARTUCHOS 100% COMPATIBLES CON NINTENDO NES 8 bits.
2.350 pts. c/u.

EL BLOQUE MAGICO
EL DESTRUCTOR
EL MONSTRUO DE LOS GLOBOS
SKATE BOY
LA ALFOMBRA MAGICA
COSMOS COP
BOOKY MAN
LA GUERRA DEL GOLFO
CORRE BENNY

» [NES] Los juegos de Gluk se vendieron en multitud de comercios habituales pero también por catálogo, como es el caso de Discoplay.

no había muchos más coleccionistas de juegos sin licencia interesados, se estabilizaron los precios a un nivel relativamente alto. Hay juegos que llevan en eBay años a precios a los que ya no se van a vender». Mediante un poco de búsqueda en foros de sitios como *nintendoage* se puede comprobar como los precios en los propios foros de algunos juegos empezaron a 10$ o 15$ para terminar alcanzando cifras cercanas a los 300$ mientras esos mismos hoy se encuentran alrededor de los 100-150$. Probablemente no sirva para ilustrar una burbuja global, pero sí para entender mediante un ejemplo los ciclos del coleccionismo.

Y es que el propio Sergio menciona al coleccionista como principal beneficiario de su página. «Nos fijamos especialmente en los distintos modelos de cartucho, de caja, de acabados. El más destacable es *Gluk The Thunder Warrior*, que tenía un manual propio e incluía un pin», pin que muestra orgulloso como símbolo de su cariño por los juegos de la marca de la hormiga verde. Dice que «me gustaría conocer al artista de las portadas, que seguro que sabe más cosas». *Gluk The Thunder Warrior* es especial por partida doble, puesto que es en realidad un auto-hack de *Thunder Warrior*, cuyo protagonista fue cambiado por la mascota de Gluk Video.


EL MONSTRUO DE LOS GLOBOS.
Habrá un anticipo de la pantalla después de "log-in". Esto es un juego para un jugador, simplemente pulsa el "Start" y podrás entrar en el menú del juego.
Pulsa la tecla "Start", en la pantalla aparecerá "stage" y "rest". Representa la enésima etapa próxima pantalla, cuantas personas quedan y el juego empezará tres segundos más tarde.
En total hay 50 etapas en este juego. Después de acabarlas todas, empezará de nuevo desde la primera, desde entonces el "Headaccount" aumentará uno hasta 20. No aumentará cuando llegue a 90.

MENU DE LAS OPERACIONES CON JOYSTICK (PALANCA)

LAS REGLAS DEL JUEGO.

PARA REINICIO DEL JUEGO APAGUE Y ENCIENDA LA CONSOLA (ON-OFF)

SE ADVIERTE QUE EL USO PROLONGADO DE LOS VIDEOJUEGOS, NO ES ACONSEJABLE.

REF: CN-05

» [NES] Los manuales de instrucciones se encontraban impresos en la parte trasera; algunos no tienen desperdicio, desde la redacción hasta la advertencia.

Para Sergio, «*Gluk The Thunder Warrior* es uno de los mejores, de los más originales. Lástima de sus bugs. *La Guerra del Golfo* también me parece muy bueno; viene de la segunda remesa pero es el que tiene la circuitería más avanzada». En el otro extremo están «*El Destructor*, que tiene tantos errores que no hay por dónde cogerlo. Y tenía como malo *El Monstruo de los Globos* pero una vez cogido el truco hasta me lo pude pasar».

Nintendo demandó a Photopak entre 1994 y 1995; para cuando la resolución judicial llegó en firme (en 1998), Photopak ya había desaparecido. Curiosamente, la resolución – que denota cierto desconocimiento de los detalles técnicos – no fallaba a favor de Nintendo por los juegos de Gluk Video sino por las consolas, que sí se consideraban competencia desleal. Los juegos Gluk, al menos en teoría y en una consola de stock, no funcionaban en una NES original, lo que impedía que fuesen considerados competencia desleal. No obstante, en realidad dependía del modelo o, si no, de una ligera modificación.

Entre una cosa y otra, Photopak terminó desapareciendo del mapa y sigue siendo una historia que, a día de hoy, tiene más lagunas que certezas. Una muestra más que el producto nacional carece de interés hasta que llega el coleccionista extranjero, un ejemplo más que el valor del plástico gris y la electrónica es altamente relativo. En definitiva, otro relato más que, si no fuese por el esfuerzo de Sergio y otros colaboradores de su página, habría sido borrado entre las implacables y toscas páginas de la historia. ✱

LOS JUEGOS DE

ENTERTAINMENT SYSTEMS®
GLUK
VIDEO

El catálogo entero consta de 18 juegos, que varían entre raros de encontrar (especialmente los de la primera hornada) y los comunes (de *La Alfombra Mágica* o *El Monstruo de los Globos* todavía se encuentran unidades precintadas) y entre relativamente buenos (*Gluk, The Thunder Warrior* y *La Guerra del Golfo* entre ellos) e injugables (*El Destructor*).

Los repasamos a continuación, junto a los apuntes que aporta Sergio López en *glukvideo.info*, con su desarrolladora y año de lanzamiento de la versión original (que no suele coincidir con la aparición entre los juegos de Gluk Video).

1 POLICEMAN
(Micro Genius, 1992)
Un curioso clon de *Bonanza Bros.*, sustituyendo los ladrones por policías y que no se ha encontrado publicado por otra compañía que no fuese Gluk Video.

2 VOLLEY BALL
(Idea-Tek, 1991)
Recordando a una versión regulera de *Spike V'Ball* o a *Kings of the Beach*, *Volley Ball* aparece en múltiples cartuchos multijuego.

3 F-15 CITY WAR
(Idea-Tek, 1990)
Copiando elementos de *Thunder Blade* (aunque aquí con un avión) tenemos un shoot'em up mediocre.

4 PUZZLE
(Idea-Tek, 1990)
Digitalización del clásico puzle de piezas deslizantes en el que sólo una casilla está libre y en el que, a base de deslizar piezas, hay que componer la figura objetivo.

5 CREATOM
(Micro Genius, 1991)
Difícil (e ininteligible) juego de puzle en el que el objetivo reside en copiar unos patrones o formas presentados al inicio.

6 GLUK, THE THUNDER WARRIOR
(Micro Genius, 1992)
De haber aparecido con licencia, este juego hubiese sido un plataformas-acción mediocre; comparado con el resto de juegos de la lista destaca a un nivel más elevado.

7 LA GUERRA DEL GOLFO
(Mega Soft, 1991)
Este shooter lateral (horizontal) presenta una complejidad sin precedentes en los juegos de Gluk y es la ROM de mayor tamaño con diferencia. Se nota. Además, contiene versiones de Judas Priest y Scorpions entre sus temas.

8 LA ALFOMBRA MÁGICA
(Mega Soft, 1991)
Montados en una alfombra mágica y armados con un arco y flechas, el objetivo es derrotar a "un tribu malo extraterrestre" que rapta a la princesa de Bagdad y convierte a sus ciudadanos en piedra.

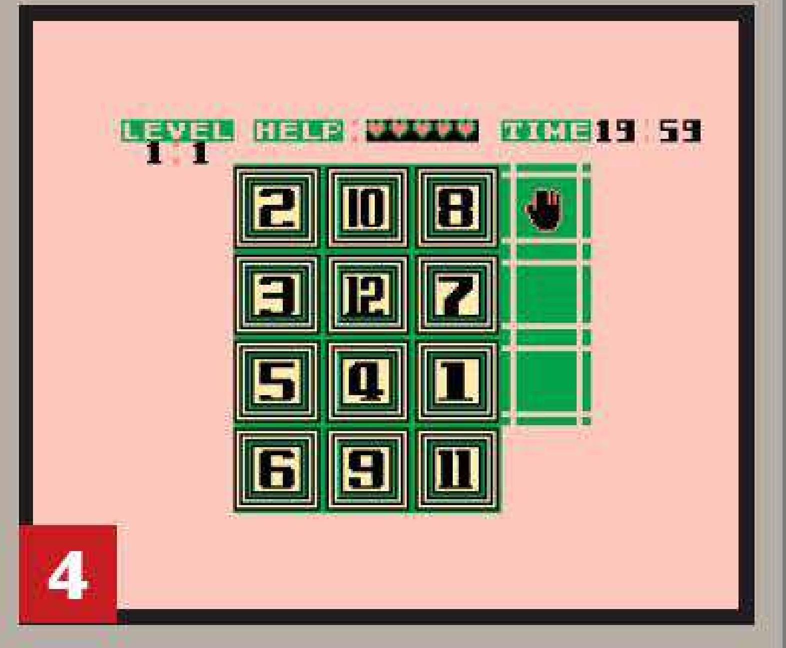


1

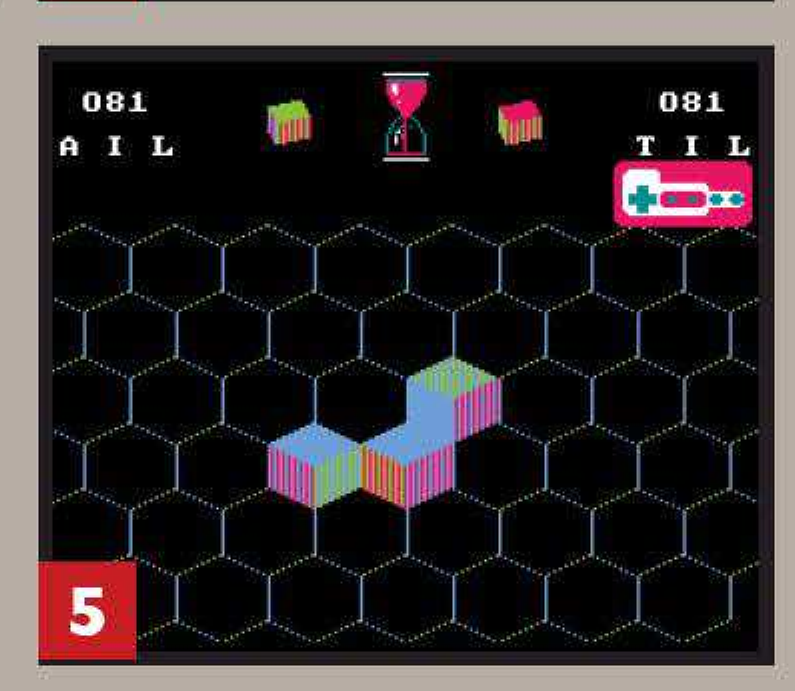


2


3



4



5



6

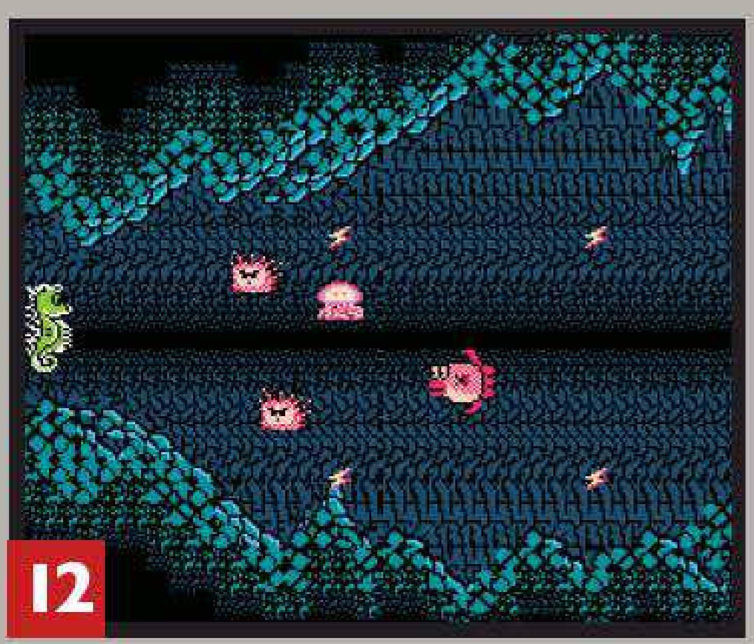

7

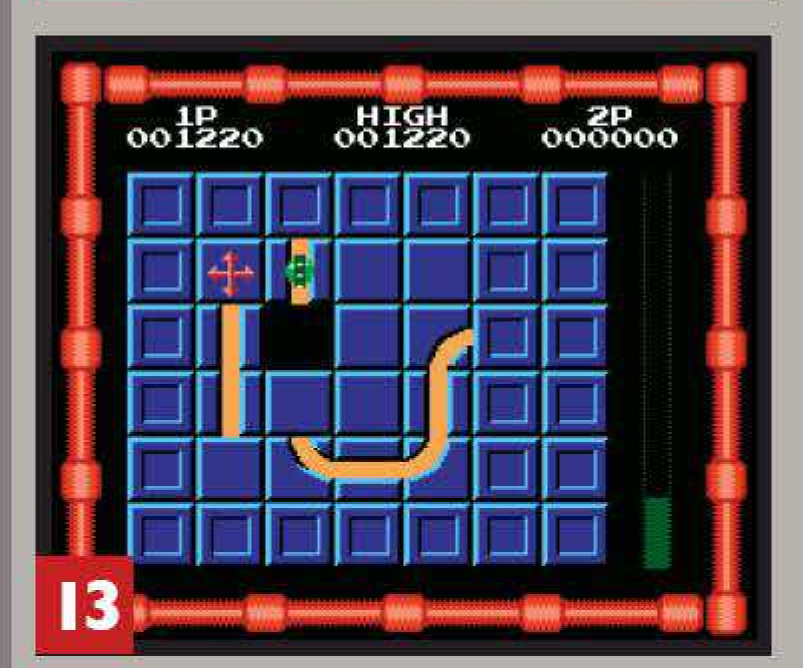

8









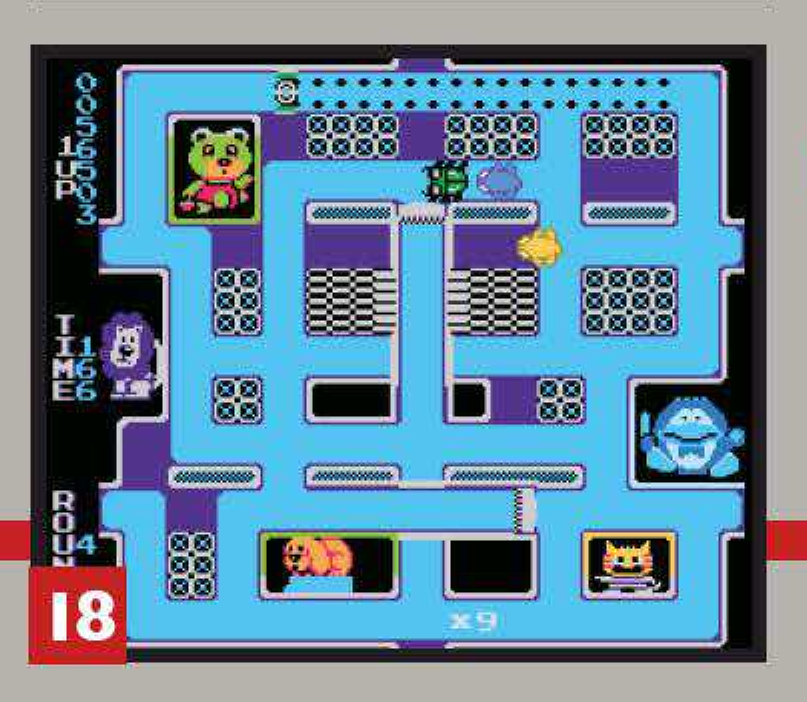












9 EL MONSTRUO DE LOS GLOBOS

(Mega Soft, 1991)

Aparentemente clon de *Pang!*, en realidad su planteamiento es algo distinto puesto que las burbujas rebotan a menos altura cada vez que tocan el suelo.

10 SKATE BOY

(NTDEC, 1992)

¿Recuerdan *Metro-Cross*? *Skate Boy* está inspirado en el mismo con la diferencia que controlamos a un skater en el "partido del monopatín de la calle". Pues eso.

11 COSMOS COP

(NTDEC, 1992)

Si *Thunder Blade* sufrió con *F-15 City War*, aquí es *Space Harrier* quién recibe su dosis y se convierte en *Cosmos Cop*, con un apartado técnico prometedor pero poco más.

12 LA GRAN AVENTURA SUBMARINA

(Mega Soft, 1992)

Si hay que reconocer algo a la desarrolladora taiwanesa es la originalidad en sus argumentos, aunque la mecánica fuese siempre igual. Aquí, un shooter horizontal con un caballito de mar como protagonista.

13 EL BLOQUE MÁGICO

(Mega Soft, 1991)

Una interesante variante de *Loco-Motion* y juegos similares, en el que se combina el trayecto de un objeto con un puzle de piezas deslizantes; tendremos que conseguir que el objeto llegue al final del recorrido.

14 ADÁN Y EVA

(NTDEC, 1991)

Si han jugado a *Balloon Fight* con su pareja entenderán perfectamente el planteamiento y el título del presente juego. Difícil de encontrar.

15 CORRE BENNY

(NTDEC, 1992)

A estas alturas ya no sorprende a nadie encontrarse a una abeja disparando aguijones en un shoot'em up horizontal. Si os gustan los bee simulator, *Bee 52* es mejor opción.

16 TANQUE

(NTDEC, 1992)

Supongo que tampoco es una gran sorpresa encontrarse un clon de *Battle City* con este nombre, aunque el mismo juego estuviese disponible en memoria de cantidad de consolas clónicas e, incluso, multijuegos de Game Boy.

17 EL DESTRUCTOR

(NTDEC, 1992)

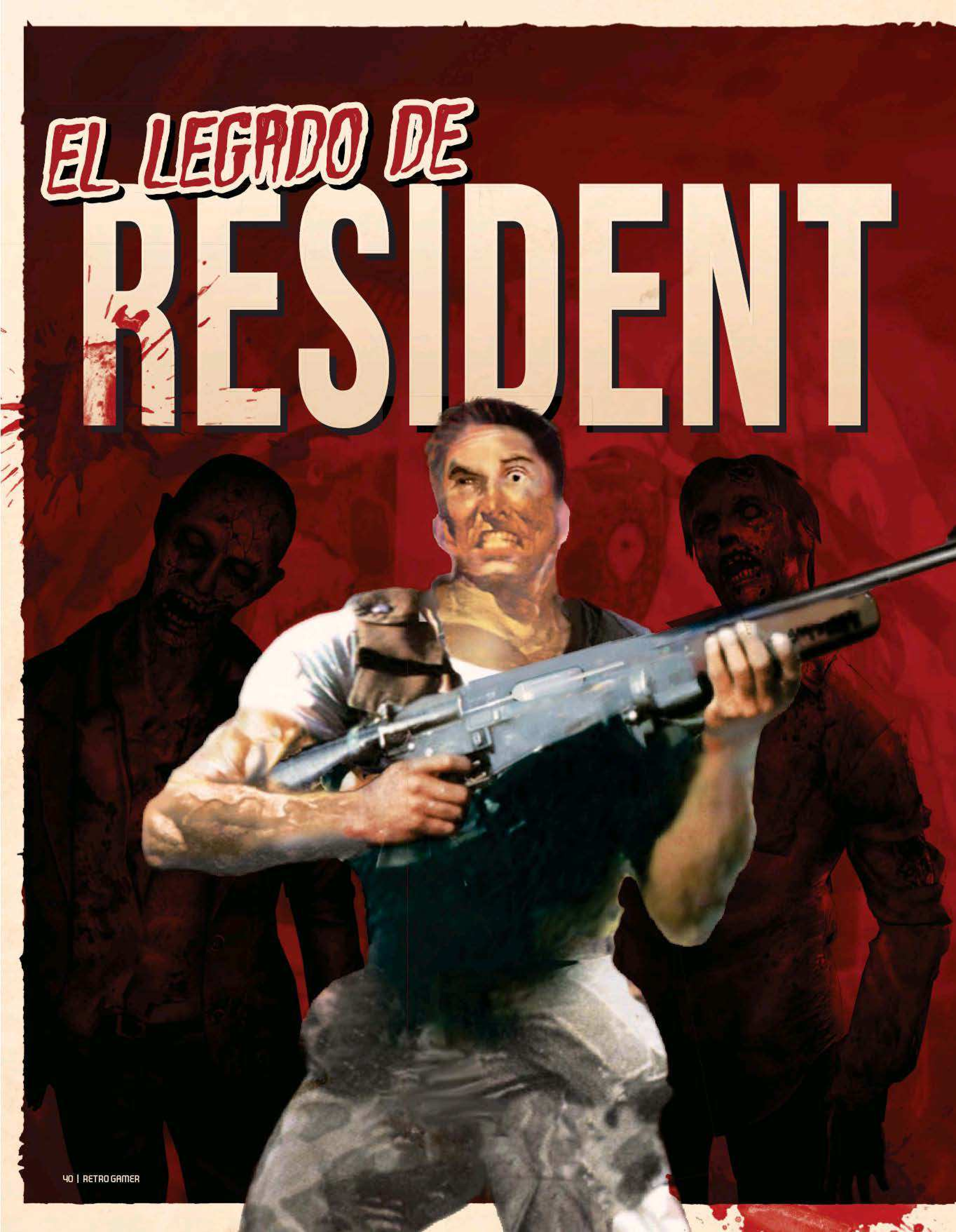
El paso del shoot'em up horizontal al vertical no sentó nada bien a la compañía, que desarrolló un juego que debido a sus errores y bugs es imposible de terminar.

18 BOOKY MAN

(NTDEC, 1991)

Clon de *Make Trax* en el que hay que pintar un laberinto entero para pasar de nivel. Se portó primero sin licencia a Famicom y más tarde NTDEC hizo un hack del port sin licencia al que llamó *Booky Man*. Un hack de un clon hecho mediante un port sin licencia (o, lo que es lo mismo, rizar el rizo).

EL LEGADO DE RESIDENT





NO FUE EL PACIENTE CERO DE LA EPIDEMIA DEL MIEDO, PERO SÍ CONFIGURÓ EL GÉNERO DEL SURVIVAL HORROR TAL COMO LO CONOCEMOS ACTUALMENTE. LOS PRINCIPALES DESARROLLADORES DEL HORROR CUENTAN CÓMO SE PRODUJO LA PROPAGACIÓN DE RESIDENT POR TODO EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.

MAESTROS DEL TERROR

Saben cómo despertar tu miedo



Hay un dicho que establece que en esta vida sólo hay dos certezas: los impuestos y la muerte, pero estamos seguros de que hay una tercera verdad inevitable: el cuñadismo. A ver cuánto tarda en hablar el listo que todo lo sabe si decimos la siguiente frase: "*Resident Evil* definió el *survival horror*". Ah, nos dicen por el pinganillo que ya ha saltado para decir: "pero si hubo *survival horrors* antes de *Resident Evil*, que, además, utilizaba algunos elementos de *Alone in the Dark*".

El elemento clave en todo esto es precisamente la expresión *"survival horror"* en sí misma. Nadie lo empleaba antes de 1996, y fue Capcom quien lo acuñó, como bien se puede ver cuando cargas el primer *Resident Evil*: "Has vuelto a entrar en el mundo del *survival horror*". La expresión aparece también en la parte derecha de la portada de *Biohazard* (el nombre que recibe en Japón *Resident Evil*) para PlayStation. O sea, que el término *survival horror* es una invención de *Resident Evil*, y en apenas unos años todo el género hizo suya la expresión que había creado Capcom. Vamos, que es correcto decir que, aunque *Resident Evil* no fue el primer *survival horror* de la historia, sin duda la serie definió sus características más importantes e inspiró a una miriada de imitadores.

Pero también es cierto que no todos los *Resident Evil* son *survival horror*. La serie logró reinventarse de manera tan radical que *Resident Evil 4* se considera que está más cerca de los juegos de acción, e incluso que ha logrado influir en este último género. Por eso queremos dejar claro que, cuando hablamos del legado de *Resident Evil*, nos estamos refiriendo a su primera etapa y el diseño que tenía entonces: ángulos fijos de cámara, el control tipo tanque (en el que el personaje se movía usando la cruceta, con lo que eso supone a la hora de girar y correr), el inventario limitado y demás.


» [PlayStation] El personaje secundario Barry Burton es muy querido y representa el atractivo de peli de serie B que tiene *Resident Evil*.


» [PlayStation] Este pantallazo transmite el mal rollo de ver a los cuervos esperando que no logres resolver el puzle de esta habitación.

El concepto de *Resident Evil* lo concibió su productor, Tokuro Fujiwara, como un sucesor espiritual de *Sweet Home* (un RPG para Famicom basado en la película de terror japonesa del mismo nombre) que iba a dirigir Shinji Mikami. *Sweet Home* tenía elementos que heredó *Resident Evil*: la ambientación en una mansión, los enemigos sobrenaturales, la importancia de los puzles, la gestión del inventario, el ir conociendo la trama mediante las entradas del diario y las notas que encontrabas e incluso la escena de la puerta que servía de transición entre las habitaciones. Pero inicialmente también había ideas que no llegaron al juego final; iba a tener cooperativo y los personajes iban a ser ciborgs, incluyendo al gigantesco Gelter, el gracioso Dewey y los protagonistas.

Se dieron cuenta de que nadie iba a sentir miedo por lo que les sucediese a unos ciborg, así que el escritor Kenichi Iwao reescribió el escenario del juego hasta situar la acción en una mansión perdida en ▶

CORY DAVIS

El codirector de *Here They Lie* habla de lo que supuso la obra de Capcom



¿Cuándo viste por primera vez el *Resident Evil* original y qué impresión te dio?
Resident Evil salió cuando estaba en el segundo año de instituto, y recuerdo que me causó un gran impacto. Me gustaba el terror en general, pero sobre todo los juegos de miedo como *Doom*, *Splatterhouse* y *Castlevania*. *Resident Evil* parecía diferente. Más que el tren de la bruja era una experiencia completa que lograba crear una tensión realista y hacía que sintieras pánico en esos escenarios tan imprevisibles y en los que tenías que combatir o huir. Me obsesioné con el juego incluso cuando no estaba jugando: esa manera de provocarme miedo... me perseguía hasta que tenía el valor de volver al juego.

¿Qué aspectos del diseño de *Resident Evil* sirven para crear esa sensación de terror?
La aparente rudeza del diseño de *Resident Evil* era lo contrario de lo que me gusta como jugador, y eso me atrajo mucho. Las mismas mecánicas de juego me recuerdan a cómo me siento en la vida real cuando estoy en una situación que me asusta. Incluso las limitaciones de la cámara añadían más tensión porque estabas constantemente buscando la mejor manera de ver el posible peligro que iba hacia ti.

¿Qué momento del primer *Resident Evil* crees que es el más destacado?
Pues tal vez suene a excusa, pero aquellos malditos perros zombi me pillaron por sorpresan y aún lo hacen hoy día. La forma tan impactante en que hacen su aparición, y el gemido horripilante que emiten cuando matas a uno... da escalofríos.

¿Qué elementos de diseño de *Resident Evil* has llevado a tus propios juegos?
Siempre he intentado conseguir la sensación opresiva que sentí en *Resident Evil*, en casi todos los juegos en los que he trabajado. La escasez de armas potentes y de munición pueden llevar al jugador por el filo de la navaja entre una fantasía muy vívida y un miedo que te genere ansiedad. Poner un reclamo para el jugador y después manejar de forma táctica y con habilidad la escasez de armas, de munición y de los demás recursos es un combo tremendamente efectivo. Siempre he intentando lograr esa capacidad de *Resident Evil* para crear esos remansos de tranquilidad en los que no hay lucha ni miedo y baja la tensión el tiempo suficiente para que bajes las defensas y, de repente, empiece otra vez el carrusel del terror.



» [PS4] *Here They Lie* es un terrorífico juego disponible en realidad virtual, en la línea de *Resident Evil VII*.



» [PlayStation] Aunque cueste creerlo, el gore y la violencia de *Resident Evil* eran brutales en 1996.

"El diseño de Resident Evil es una mezcla rara de mecánicas de supervivencia que crean pánico"

Cory Davis



» [PlayStation] Los puzles tan peculiares llevan a situaciones tan extrañas como Chris intentando leer música, sin conseguirlo.

▶ un bosque en mitad de la nada en la que se acaban de producir unos asesinatos misteriosos. La policía local envía a su cuerpo de élite S.T.A.R.S. (siglas en inglés de Special Tactics And Rescue Service, servicio de tácticas especiales y rescate) para investigar. Tras la desaparición del equipo Bravo debes ir para asumir el control de un miembro del equipo Alpha -Chris Redfield o Jill Valentine- y descubrir qué ha sucedido. Los protagonistas se refugian en la mansión (aparentemente) abandonada y no tardan en descubrir que el edificio es en realidad una instalación científica secreta de la turbia empresa Umbrella Corporation y que está repleta de zombis y otras criaturas mutantes.

La planificación del juego no parece demasiado coherente, y es algo que siempre han cuestionado los fans de la serie. "El diseño de *Resident Evil* es una mezcla rara de mecánicas de supervivencia que generan pánico", dice Cory Davis, un conocido diseñador de juegos de miedo que ha trabajado en *F.E.A.R.*, *Condemned 2: Bloodshot* y en *Here They Lie* en realidad virtual. "Siempre ha habido debate sobre la tosquedad de los movimientos, la cámara, los disparos o los elementos de la interfaz en el diseño original y sobre si todo eso era intencionado o no", continúa.

Al menos una parte del "todo eso" no estaba planificado. El juego iba a ser inicialmente en primera persona -algo que tenía grandes ventajas como el campo limitado de visión o el movimiento intuitivo-, pero la idea se abandonó en seguida debido a la capacidad limitada de PlayStation para las 3D. En su lugar, los diseñadores de Capcom utilizaron personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados, una técnica que había usado el juego de PC *Alone In The Dark*. Esto permitió al equipo utilizar modelos de alta calidad para los personajes y los enemigos, pero les obligó a usar la perspectiva fija en cada escena.

El equipo logró usar a su favor la cuestión de la cámara. "Esa visión como de tunel hace que te sientas todo el rato inseguro, porque no sabes lo que te está acechando", explica Thomas Grip, diseñador de *Amnesia: The Dark Descent*. "Empiezas a imaginar lo que te está esperando y tú sólo te acabas generando el miedo". Wright Bagwell, un veterano de la serie *Dead Space*, coincide: "Cuando todo está en silencio y la habitación está sospechosamente vacía la gente entra en pánico, espera que algo suceda y esa tensión despierta la



verdadera magia en un juego o película de miedo. La imaginación despierta el pánico en la gente mucho más que lo que se pueda ver en pantalla".

De hecho, el diseño de Capcom para la mansión Spencer incluía muchos pasillos cortos y sinuosos para que el jugador no viera lo que le esperaba a la vuelta de la esquina, aunque sí escuchaba los gemidos de los zombis mucho antes de verlos. La ambientación agobiante logró mantener la tensión a la perfección, pero había que romperla de vez en cuando. "La gente acaba acostumbrándose y reconociendo los patrones", apunta Wright. El equipo de *Resident Evil* evitó esto mezclando secciones normales con otras llenas de enemigos y unas terceras basadas en largos puzles con algún susto ocasional, como unos perros que saltan a través de una ventana en un pasillo aparentemente vacío. Wright reconoce que ha utilizado este mismo ritmo de juego en su trabajo: "Quitamos un montón de cosas en *Dead Space 2* para que los jugadores no se cansaran de luchar, o de sobresaltarse o de tener demasiadas sorpresas".

Resident Evil triunfó por un uso muy efectivo de los límites. Dejando a un lado los controles algo raros, el jugador puede huir de los zombis o enfrentarse a ellos. Los objetos de curación son relativamente abundantes y puedes guardar el juego cada vez que logras llegar a una habitación con una máquina de escribir. Pero tienes una serie de restricciones: no puedes defenderte mientras te mueves ▶

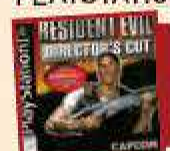
» [PlayStation] *Resident Evil* no iba sólo de zombis mutantes humanos, como demuestra esta planta.

» [PlayStation] Los ángulos de cámara se eligieron con mucho cuidado para que el jugador no tuviera buenos ángulos de visión.

EN CIFRAS

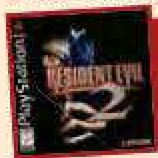
Los números cantan el éxito de cada Resident Evil:

RESIDENT EVIL 1996
PLAYSTATION, DIRECTOR'S CUT, DIRECTOR'S CUT DUALSHOCK



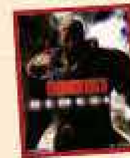
VENTAS: **5,8** MILLONES

RESIDENT EVIL 2 1998
PLAYSTATION



VENTAS: **5** MILLONES

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 1999
PLAYSTATION



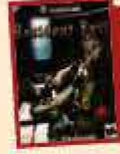
VENTAS: **3,5** MILLONES

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA 2000
PS2, DREAMCAST



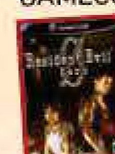
VENTAS: **2,2** MILLONES

RESIDENT EVIL REMAKE 2002
GAMECUBE, PS3, XBOX 360, DL, PS4, XBOX ONE



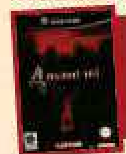
VENTAS: **2,7** MILLONES

RESIDENT EVIL ZERO 2002
GAMECUBE



VENTAS: **2,5** MILLONES

RESIDENT EVIL 4 2005
GAMECUBE, WII, PS2



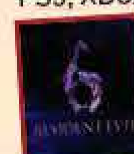
VENTAS: **5,9** MILLONES

RESIDENT EVIL 5 2009
PS3, XBOX 360/DESCARGA



VENTAS: **7,1** MILLONES

RESIDENT EVIL 6 2012
PS3, XBOX 360/DESCARGA



VENTAS: **6,6** MILLONES

* Fuente: Capcom Investor Relations







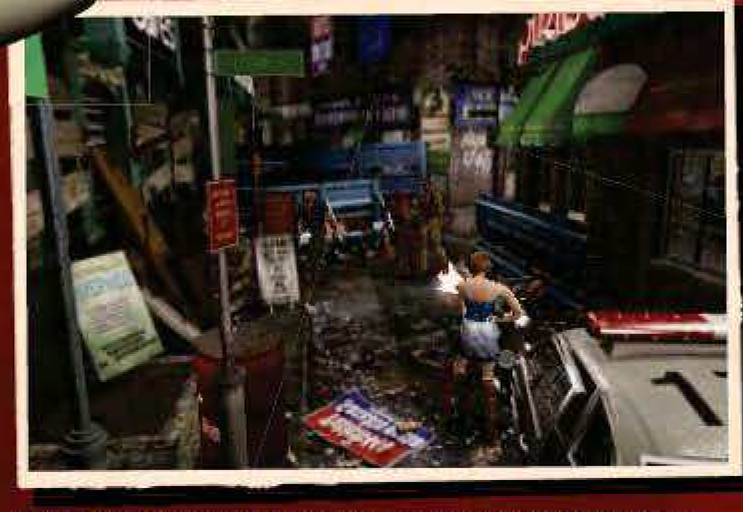
» [PlayStation] *Resident Evil 2* cambió el escenario del juego y lo llevó a las calles de Raccoon City.

▶ y la munición es limitada. Aunque haya varias hierbas curativas en una habitación, el inventario es tan pequeño que muchas veces sólo puedes llevar una encima, y tienes que dejar allí las demás. Hasta la opción de salvar está limitada por las cintas de la máquina de escribir. Al final te acabas enfrentando sólo a las amenazas más importantes. "El juego te obliga a atravesar el mapa y aprenderte qué zonas son seguras, lo que potencia la sensación de suspense y el miedo", explica Sam Barlow, que ha trabajado en *Silent Hills: Origins* y *Silent Hills: Shattered Memories*. "[A menudo] tienes que volver a pasar por pasillos estrechos en los que sabes que es bastante probable que te ataque un zombi que no mataste".

En este esquema de juego encajan a la perfección los zombis como enemigo primario. Son tan lentos que puedes esquivarlos fácilmente, pero tienen aguante y son peligrosos si hay varios o estás en un espacio reducido. Sam afirma: "Son predecibles... así que es fácil sopesar las probabilidades y arriesgarte. Los zombis no están entre los miedos básicos del ser humano pero sí despiertan un miedo creciente que funciona muy bien con las mecánicas del videojuego". Para Thormas, los zombis son también una buena elección desde el punto de vista tecnológico. "Los zombis son muy buenos para la inteligencia artificial (IA)", señala. "En ellos es lógico que estén de pie mirando a una pared o que se choquen con los objetos cuando intentan llegar hasta el jugador, porque se entiende que no son capaces de encontrar el camino".

Todo esto define a *Resident Evil* como modelo de *survival horror* y lo diferencia de otros juegos de miedo. Con unos controles más flexibles, mucha munición y un inventario ilimitado el juego habría sido muy diferente. *Resident Evil* obliga al jugador a vérselas con fuertes limitaciones; no quieres ni puedes eliminar a todos los enemigos, sino que debes usar los recursos con cabeza para mantenerte vivo.

> "Al verlo por primera vez, pensé en lo increíble y pulido que parecía"
>
> Masachika Kawata



» [PlayStation] *Resident Evil 3* conservó el escenario urbano y aumentó la acción, añadiendo barriles explosivos y armas mejores.

Cuando salió el primer juego yo no trabajaba aún en la serie, sino que estaba en otro proyecto, pero no se me olvida la primera vez que vi *Resident Evil*", recuerda Masachika Kawata, actualmente un veterano de la serie que trabaja como productor de *Resident Evil VII*. Estaban al mismo tiempo en control de calidad mi juego y *Resident Evil*, y en aquel entonces no teníamos personal dedicado específicamente a control de calidad. Mi equipo de desarrollo estába buscando los *bugs* en mi juego y el tipo que estaba sentado a mi lado estaba jugando a lo que sería *Resident Evil*. Recuerdo que pensé en el aspecto tan increíble y

LOS ORÍGENES DEL SURVIVAL HORROR

El juego de Capcom pulió el género, pero hay ciertos clichés que se repiten en casi todos los videojuegos de terror

ENEMIGO LENTO
COMO EN: HUNT THE WUMPUS

■ Los enemigos lentos pero letales son un básico del género. Te permiten decidir si les plantas cara o los evitas poniendo tierra de por medio. La verdad es que esto último suele ser la mejor opción...

ENEMIGO IMPARABLE
COMO EN: 3D MONSTER MAZE

■ Todo *survival horror* que se precie de serio tiene un enemigo que te está persiguiendo todo el tiempo hasta que llega un punto en que tienes que derrotarle o escapar de él.

PUZLES
COMO EN: HAUNTED HOUSE

■ En un *survival horror* al uso debes tener la materia gris tan entrenada como los músculos, ya que deberás recoger distintos elementos del escenario y encajarlos para resolver los rompecabezas.

POCAS BALAS
COMO EN: THE LAST OF US

■ Un buen *survival horror* limitará tu capacidad para frenar al enemigo y te tendrá buscando como loco hasta la última bala que haya por el escenario y decidiendo el mejor momento para usarla.

MICROGESTIÓN
COMO EN: RESIDENT EVIL 4

■ En la mayoría de los juegos de terror puedes llevar un número muy limitado de objetos, así que debes gestionar muy bien el inventario, tanto que a veces parece un juego en sí mismo.

CÁMARA FIJA
COMO EN: ALONE IN THE DARK

■ La cámara fija ofrece una visión espectacular y cinematográfica de los escenarios, pero además permite a los desarrolladores ocultar los peligros a la vista del jugador, lo que les pone más tensos.

CONTROL TIPO TANQUE
COMO EN: RESIDENT EVIL

■ Los protagonistas tenían un control tan complicado y ortopédico que a veces eran incontrolables. Te pasabas el mismo tiempo luchando contra ellos como contra los monstruos.

HABITACIONES SEGURAS
COMO EN: RESIDENT EVIL

■ Los *survival horror* no dan mucha tregua al jugador, pero algunos incluyen pequeños santuarios donde puedes guardar y curarte sin miedo a que te maten en cualquier momento.

pulido que tenía, aunque todavía no estaba terminado, ése fue mi primer recuerdo de la serie".

A pesar de impresionar a sus colegas, el equipo de *Resident Evil* no estaba seguro de que el juego fuera a ir bien; tenía unas ventas más o menos aseguradas de 200.000 unidades. No se sabía si había mercado para los juegos de terror ni tampoco cómo iba a funcionar que se utilizasen actores humanos en el juego. El vídeo inicial y, en general, todo el doblaje de voz tenían un sabor intenso a película de serie B, tan afectado que daba miedo, pero no en el sentido que les hubiera gustado a los desarrolladores. Pero todo eso fueron detalles sin importancia; en cuanto salió el juego consiguió el aplauso de la crítica y del público y vendió 2,75 millones de copias, convirtiéndose en el mayor éxito de la empresa desde *Street Fighter II*. Más tarde también triunfó en PC y Saturn, antes de actualizarse para PlayStation con una versión *Director's Cut* y, más adelante, con otra versión preparada para DualShock que vendieron -entre las dos- 2,3 millones de juegos más.

"En aquella época no había muchos juegos de terror, y tal vez fuera el primero que podías decir de verdad que daba miedo", dice Kawata. "Pero combinó estas características de horror con una jugabilidad divertida, buena y profunda, y el juego explotaba al máximo las posibilidades de PlayStation. No es que tenga una característica efectista y le añada otras resultonas, sino que consigue ser bueno en provocar miedo, en la jugabilidad y en la habilidad técnica.



» Las películas se basan en los juegos, pero tienen una historia aparte. La última, *Resident Evil: El Capítulo Final*, está arrasando en taquilla.

LA CASA DE LOS HORRORES

La mansión Spencer es uno de los escenarios más conocidos de un videojuego. Tenía algunos rincones memorables…

SALA DE CURAS

■ Es una habitación segura en la que encuentras a la superviviente del equipo Bravo Rebecca Chambers, si juegas como Chris. Rebecca es una pieza clave para luchar contra los horrores biológicos que hay en la mansión.

SALA DEL TECHO

■ Puedes coger una escopeta en la habitación adyacente, pero no la descuelgues de la pared sin reemplazarla por la escopeta rota o se activará la trampa del techo.





PASILLO EN L

■ Parece una zona tranquila de paso hasta que los cerberus infectados atraviesan las ventanas con la sana intención de arrancarle un trozo del trasero a Chris o Jill.

NO OLVIDAR EL HERBICIDA

PLANTA BAJA

SALA SEGURA · SALA DEL PIANO · COMEDOR · VESTÍBULO · SALA SEGURA · PASILLO LARGO · SALA DE LOS ESPEJOS · PASILLO

MUCHA SANGRE ¡QUÉ NO SEA DE CHRIS!

CARIÑO,HE SOLTADO A LOS PERROS

NO DIGAS QUE NO TE HAN AVISADO: "NO ABRAS ESA PUERTA"

SALA DE TÉ

■ Aquí tienes el primer encuentro con un habitante de la mansión, que parece estar ayudando a un compañero herido. ¡Ah, no, que se está comiendo sus entrañas! Será mejor que prepares el arma



EL GUARDA

■ Era el dormitorio del guardés, que ahora es un zombi que está en el armario y te atacará. Pero lo peor es cuando lees en su diario cómo experimentó su propio proceso de zombificación: "Pica. Rico".

ÁTICO

■ Hemos visto muchas cosas en los áticos: pájaros muertos, fantasmas… pero nunca nos habíamos encontrado con una serpiente gigantesca. Esta criatura, Yawn, es el primer jefe.

PRIMER PISO

CUARTO DEL TIGRE · BIBLIOTECA · BIBLIOTECA PEQUEÑA · DORMITORIO · CUARTO DE ARMADURAS · VESTÍBULO · ÁTICO

RECUERDA EL OJO DEL TIGRE

VÍBORAS. ¿TENÍAN QUE SER SERPIENTES?

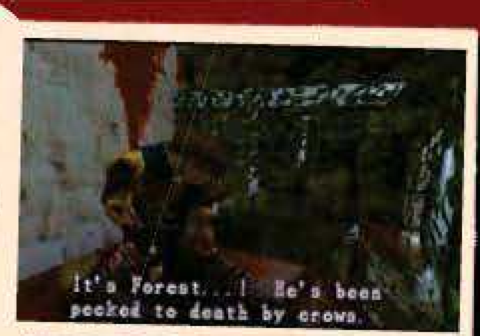
GALERÍA DEL COMEDOR

■ Desde abajo, esta galería parece segura, pero cuando subes hay zombis esperándote. Si empujas la estatua encontrarás una piedra azul clave para resolver el puzle de la figura del tigre.



GALERÍA

■ Aquí está el cadáver de Forest, picoteado por los cuervos. En el juego original ya es chungo encontrarle, pero en las versiones siguientes es peor porque revive como zombi y te ataca.







» [PS4] Aunque oscuros, los gráficos de *Resident Evil* eran increíbles. Con un poco de pulido podrían verse bien en las consolas actuales.

Esa combinación creó la tormenta perfecta para atrapar a los jugadores de 1996".

Las ventas de *Resident Evil* fueron tan grandes que Capcom se puso a trabajar inmediatamente en otro capítulo, con algunos cambios. *Resident Evil 2* intentó añadir más sensacion de vulnerabilidad al hacerte vivir como un poli novato (Leon Kennedy) o como una universitaria (Claire Redfield) en Raccoon City, que está infestada por el virus, sin ninguna ayuda. Además, el juego transcurría en dos escenarios diferentes y lo que hicieras en uno podía afectar a la hora de jugar con el otro personaje. Por ejemplo, si Claire se llevaba la ametralladora en el escenario A, Leon no podría hacerlo al pasar por la misma habitación en el escenario B. Pese a una producción complicada en la que el proyecto se llegó a resetear, el juego vendió 4,96 millones de copias en el lanzamiento, en 1998, y es tal vez el más querido de la trilogía inicial.

Para entonces, *Resident Evil* había popularizado el género *survival horror* y otros desarrolladores se estaban preparando para subirse al tren. No obstante, el éxito que consiguió *Resident Evil* "fue un problema que impidió que el género avanzase", opina Sam. Los primeros juegos de miedo surgidos en la estela de su éxito tenían un estilo propio, pero los jugadores prefirieron comprar clones; *Deep Fear* de Saturn fue en 1998 un *Resident Evil* submarino, y *Countdown: Vampires* simplemente añadió los vampiros. De los juegos anteriores a todos esto queda como juego de culto *Clock Tower* (por su herencia 16-bits y su jugabilidad *point-and-click*) y *Parasite Eve*, de Squaresoft, por lo bien que mezclaba el *survival horror* con mecánicas de action RPG.

En 1999 la competición por hacerse un hueco dentro del género subió varios grados. El *Blue Stinger* que salió en Dreamcast en 3D no presentó mucha batalla, pero Konami sí triunfó en PlayStation con *Silent Hill*, que tenía gráficos 3D en tiempo real. El terror psicológico de este juego tomaba ideas de las películas de serie B y de otros juegos, incluido *Resident Evil*. Tuvo una acogida excelente y constituyó el primer capítulo de una longeva serie. La misma Capcom se llevó otra porción de la tarta del miedo con otro survival horror con 3D a tiempo real, *Dino Crisis*, que se mantenía fiel a la fórmula de *Resident Evil* pero le sumaba unos enemigos espantosamente rápidos que se compensaban con más movilidad para el protagonista. Vendió unos dos millones de copias y se convirtió en serie, aunque los siguientes juegos que salieron se encaminaron más hacia la acción.

> "Por entonces no había muchos juegos de terror, y tal vez fuera el primero que podías decir de verdad que daba miedo"
> Masachika Kawata



» [PS3] *Resident Evil: Code Veronica* trajo los escenarios completamente en 3D a la serie por primera vez.

Capcom no quería dejar hueco en el mercado a sus competidores, y desarrolló uno tras otro los dos siguientes *Resident Evil*. El capítulo final de la trilogía original de PlayStation fue *Resident Evil 3*, en el que le tocaba a Jill Valentine escapar de una Raccoon City maldita. La novedad era un enemigo inteligente llamado Nemesis que te persigue durante todo el juego. Capcom también dio una vuelta a los controles del movimiento para adaptarlos a un grado mayor de acción y añadió el giro rápido de 180° para escapar rápido. Aunque la historia era más corta y no podías elegir el protagonista, Fue un nuevo éxito que vendió 3,5 millones de copias.



» [PS4] El remake de 2002 de *Resident Evil* añadió nuevos enemigos, elevando el reto de juego incluso para los jugadores veteranos.

En el *Resident Evil Code: Veronica* de Dreamcast formaban equipo Claire Redfield, su hermano Chris y el prisionero Steve Burnside en un intento de escapar de la isla Rockfort, controlada por Umbrella. Por primera vez en la serie, los escenarios se renderizaron en tiempo real, lo que permitía cierto movimiento de la cámara (aunque todavía estaba predeterminado) y la incorporación de los disparos en primera persona para algunas armas. Debutó en Dreamcast en 2000 y la conversión para PS2 salió en 2001. En total, se vendieron 2,5 millones de copias.

Las últimos dos aventuras clásicas de *Resident Evil* salieron en GameCube, la plataforma que Capcom eligió para *Resident Evil 4* ya que quería consolidar la serie en una sola plataforma. El primero fue un

REGRESO AL PASADO

Cómo Resident Evil VII ha vuelto a sus orígenes para perfilar el futuro de la serie



CASA DEL TERROR

■ La mayor parte de *Resident Evil VII* transcurre en la mansión de una antigua plantación de la familia Baker. Capcom ha demostrado en su nuevo juego que la tensión que generaba explorar la mansión Spencer en el primer Resident Evil de la serie sigue funcionando como hace dos décadas.



PUZLES SIMPLES Y EFECTIVOS

■ El juego contiene bastantes rompecabezas muy sencilos, pero que funcionan muy bien. Por ejemplo una cinta de vídeo revela una habitación oculta piezas que hay que girar para crear una sombra que encaje en un cuadro. Tambíen hay otros puzles bastante originales.



ENTRAR EN LO DESCONOCIDO

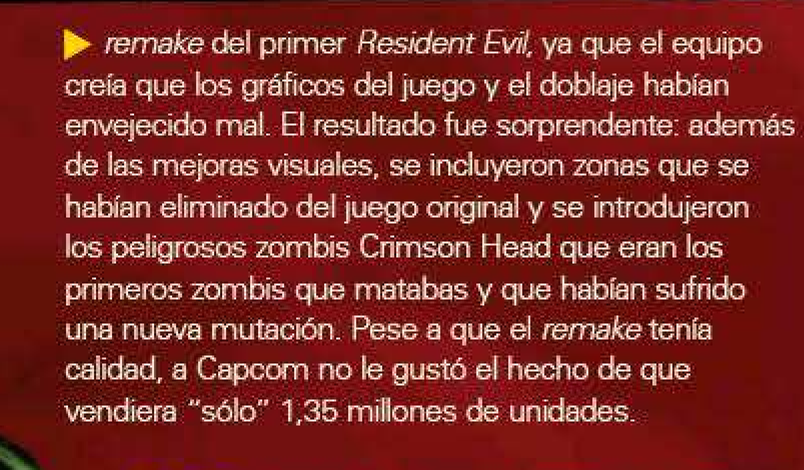
■ *Resident Evil* te llevaba a explorar los escenarios al máximo, pero también era necesario evitar a sus habitantes para mantenerse con vida. Capcom ha mantenido ese equilibrio y en *RE VII* hay que examinar varios objetos y el mundo que te rodea.



UNA FUERZA IMPARABLE

■ En el tercer juego de *Resident Evil*, Nemesis era una fuerza imparable. Aparecía en los momentos más inoportunos y causaba estragos. Capcom ha llevado este concepto a *RE VII*, aunque en esta ocasión son los miembros de la famlia Baker los que te amenazan.





▶ *remake* del primer *Resident Evil*, ya que el equipo creía que los gráficos del juego y el doblaje habían envejecido mal. El resultado fue sorprendente: además de las mejoras visuales, se incluyeron zonas que se habían eliminado del juego original y se introdujeron los peligrosos zombis Crimson Head que eran los primeros zombis que matabas y que habían sufrido una nueva mutación. Pese a que el *remake* tenía calidad, a Capcom no le gustó el hecho de que vendiera "sólo" 1,35 millones de unidades.

Resident Evil Zero se anunció en principio para N64, pero pasó a GameCube debido a las limitaciones de memoria de la consola más veterana. En esta precuela acompañábamos a Rebecca Chambers, del juego original, y al convicto fugado Billy Coen mientras intentan sobrevivir a un brote de sanguijuelas infectadas por el T-virus liberado por su creador, James Marcus. El juego implementaba un nuevo sistema llamado *partner zapping* que permitía intercambiar entre los dos personajes en cualquier momento. Salió en 2003 y tenía la increíble calidad visual del remake de *Resident Evil* de GameCube, y consiguió unas ventas similares, 1,25 millones, que Capcom consideró decepcionantes, y que se debían a la poca aceptación que tuvo la consola de Nintendo y a la sensación de que *Resident Evil Zero* no innovaba nada en el género.



» [PS4] ¿Quién habría imaginado que habría un zombi así en un baño completo? Apuñálale antes de que te agarre.

> "Los Resident Evil eran rompecabezas construidos de forma artística"
> Sam Barlow

Para entonces incluso las series en las que se había inspirado el primer *Resident Evil* habían aceptado las normas de éste. *Alone in the Dark: The New Nightmare* (2001) y *Clock Tower 3* (2002) estaban más cerca de la serie de Capcom que de sus propias raíces. Capcom era consciente de que, aunque siguiera vendiendo bastante, la serie necesitaba renovarse (y revitalizar el género), así que no escatimó ningún esfuerzo para que *Resident Evil 4* tuviese los cambios necesarios y desestimó varias versiones antes de llegar a una revisión radical del juego en la que desaparecían los zombis y Raccoon City para dejar paso a un estilo de juego más orientado a la acción y ambientado en la España rural. El juego fue un gran éxito de crítica y de ventas, pero se alejó (mucho) del modelo original de *survival horror*. A su vez, creó un nuevo paradigma que siguieron los juegos posteriores.

Resident Evil abandonó el *survival horror*, pero el género sobrevivió, y lo han llevado adelante varios desarrolladores, cada uno con un enfoque diferente. Para Sam, *Silent Hill* se ha diferenciado del resto gracias al estilo: "Los juegos de *Silent Hill* nunca se basan en las mecánicas, mientras que los *Resident Evil* clásicos eran rompecabezas construidos de forma artística", señala. "Los *Silent Hill* son caóticos y no tienen un propósito -entran en tu cabeza y ya no salen-. Pero en *Resident Evil* hay algo que debes resolver y ganar. Los personajes de *Resident Evil* son código y trajes de fantasía, mientras que la gente de *Silent Hill* es real y sus historias son el núcleo de todo". Además, la gente de Climax se propuso romper los moldes. Sam lo recuerda: "Intentamos desafiar a propósito todas las reglas con *Shattered Memories* y no incorporar de manera muy consciente ningún elemento de *Resident Evil*. No nos gustaba que ese modelo se hubiera convertido en el predominante en los juegos de miedo.



LIMITACIONES

■ En los primeros juegos de la serie la munición era muy escasa y había que pensar muy bien dónde gastar cada bala. Huir siempre era la mejor opción y subía tus posibilidades de sobrevivir en cada encuentro. Ahora hemos descubierto encantados que la munición vuelve a ser todo un lujo.



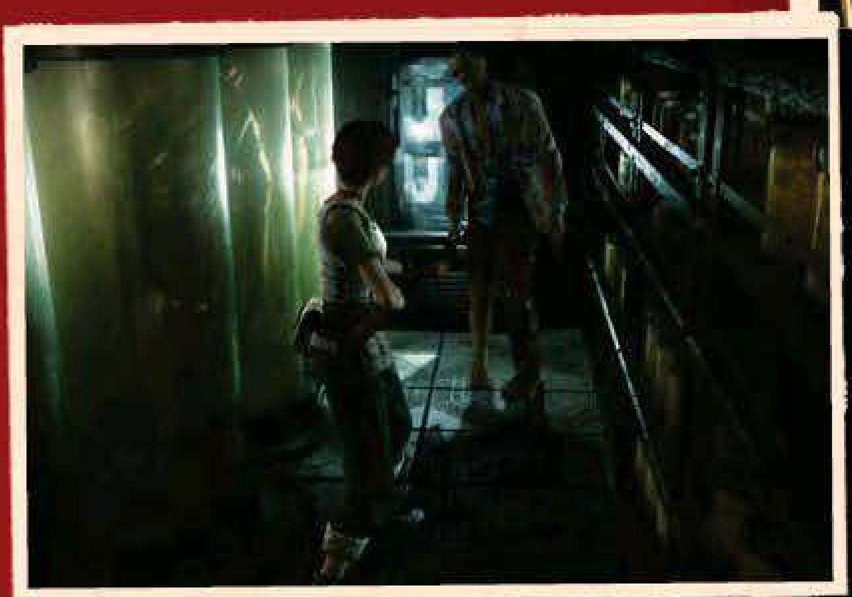
EMOCIONES INTENSAS

■ El primer *Resident Evil* era famoso por los momentos en los que te cagabas de miedo, ya fuera por los perros que saltaban por las ventanas o por los cuervos malencarados. *Resident Evil VII* ofrece unos sustos parecidos, sobre todo si lo juegas en realidad virtual.



INVENTARIO CORT

■ Jill Valentine y Chris Redfield estaban haciendo siempre encaje de bolillos con el inventario porque podían llevar encima muy pocos objetos. En *Resident Evil VII* se utiliza un sistema similar y si te piensas que vas a poder ir caminando por la mansión de los Baker como si fueras Rambo te vas a llevar una decepción bastante maja.



» [PS4] *Resident Evil Zero* estaba bien, pero era predecible, todo un signo de que era hora de que Capcom revisase su enfoque sobre la franquicia.



» [PS4] El tren de *Resident Evil Zero* es un gran escenario para una infección: un montón de gente que no puede huir a ninguna parte.

La serie *Dead Space* comparte esa intención de alejarse de las normas establecidas: "Glen Schofield estaba decidido a probar que el equipo podía tener éxito haciendo algo arriesgado en una empresa a la que no le gusta asumir riesgos", recuerda Wright. "El objetivo era hacer un juego en el que no te quedases quieto mientras disparas, de forma que el combate te genere pánico. Creo que el juego así era más familiar para quienes suelen jugar *shooters*. El trabajo que hizo el equipo fue increíble. Había algunos escépticos que no creían que fuera posible lograrlo, y conseguirlo fue genial porque pudimos probar que no había que atenerse a las viejar reglas", recuerda.

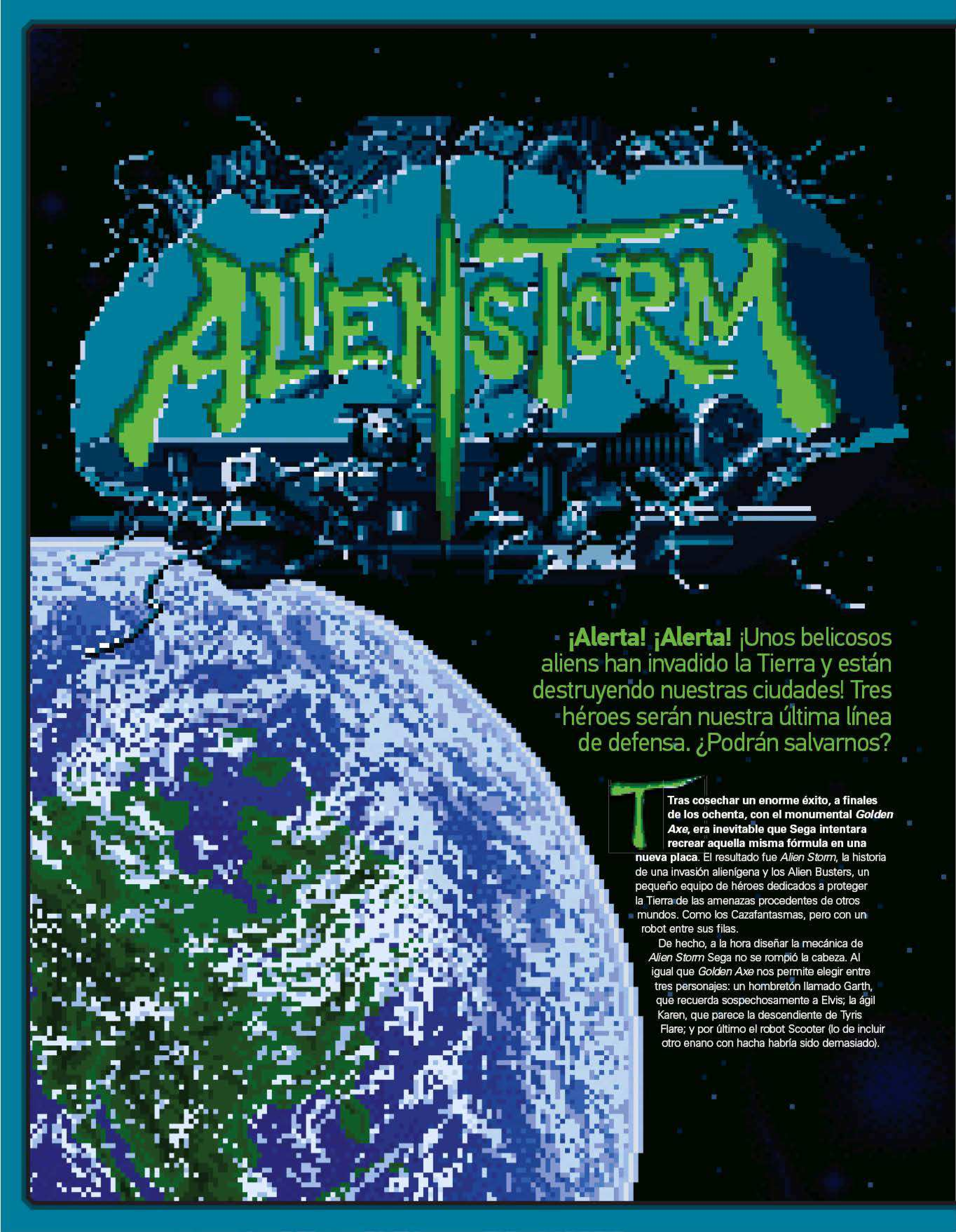
Menos le preocupa que le comparen con un titán del género a un diseñador que está más alejado de la posible influencia de los juegos originales. "Está claro que *Resident Evil* es un referente, pero no creo que sea tan difícil escapar de su influjo. Hay muchísimas cosas que puedes hacer de forma diferente", asegura Thomas. "Si mantienes todo lo que rige el juego a un nivel holístico, como la mezcla de acción y puzles, o cómo se configuran los encuentros, no creo que haya mucha gente que piense que es un clon de *Resident Evil*".

Curiosamente, ahora es Capcom la que se inspira en los primeros *Resident Evil*. "Es difícil trabajar en Japón en una serie porque con el tiempo se acumulan cada vez más expectativas y se producen momentos decisivos en los que te da cuenta de que hay que hacer grandes cambios para garantizar la continuidad de la serie", apunta Kawata, quien cree que *Resident Evil VII* es uno de esos momentos clave. "El cambio radical es, sin duda, que hemos eliminado la acción que estaba teniendo tanto protagonismo en los últimos juegos y devolviendo al miedo la importancia que tenía como concepto central del juego", continúa.

De hecho, como si se tratase de una mutación biológica, ahora es *Resident Evil* quien se retroalimenta de los imitadores que surgieron a su estela, de forma que la vista en primera persona que se ha convertido en habitual en otros juegos forma parte ahora de la serie, lo mismo que la realidad virtual.

A fin de cuentas, el terror de *Resident Evil* y sus sucesores depende de ti; es tu reacción lo que importa. "El miedo es más efectivo cuando empatizas con los personajes. La clave es que conectes con ellos, y tienen que experimentar esa escasez de recursos para que sientas que la situación está fuera de control", dice Wright. Kawada también lo cree así y es lo que ha intentado transmitir en el último *Resident Evil*. "Puede ser un obstáculo que el jugador sienta que puede manejar la situación, pero ahora eres una persona normal en una situación extraordinaria y no está claro que vayas a salir vivo de ella.

Así que cuando estés en un pasillo amenazador en el que estás seguro de que algo te acecha en las sombras, necesitas curarte urgentemente y lo unico que tienes para acabar con los enemigos es un cuchillo casi inservible, no importa cómo veas la acción, o si luchas contra aliens, dinosaurios o zombis. Lo que importa es que tienes miedo, y que *Resident Evil* fue quien estableció las normas que han inspirado esta clase de miedo hace un par de décadas. ★



¡Alerta! ¡Alerta! ¡Unos belicosos aliens han invadido la Tierra y están destruyendo nuestras ciudades! Tres héroes serán nuestra última línea de defensa. ¿Podrán salvarnos?

Tras cosechar un enorme éxito, a finales de los ochenta, con el monumental *Golden Axe*, era inevitable que Sega intentara recrear aquella misma fórmula en una nueva placa. El resultado fue *Alien Storm*, la historia de una invasión alienígena y los Alien Busters, un pequeño equipo de héroes dedicados a proteger la Tierra de las amenazas procedentes de otros mundos. Como los Cazafantasmas, pero con un robot entre sus filas.

De hecho, a la hora diseñar la mecánica de *Alien Storm* Sega no se rompió la cabeza. Al igual que *Golden Axe* nos permite elegir entre tres personajes: un hombretón llamado Garth, que recuerda sospechosamente a Elvis; la ágil Karen, que parece la descendiente de Tyris Flare; y por último el robot Scooter (lo de incluir otro enano con hacha habría sido demasiado).



» [Arcade] La tapadera de nuestros héroes no podría estar más de moda en los tiempos actuales: regentaban un food truck.

Cada uno contaba con sus propias habilidades y un ataque especial, que pondríamos a prueba en una sucesión de escenarios que nos llevarían del centro de la ciudad hasta la mismísima nave alienígena. Al final de cada nivel nuestros héroes podían entrar en determinados edificios para liquidar a toda la fauna alien allí reunida, cambiando momentáneamente la mecánica del juego para adoptar el desarrollo de un shooter en primer persona, a lo *Operation Wolf*.

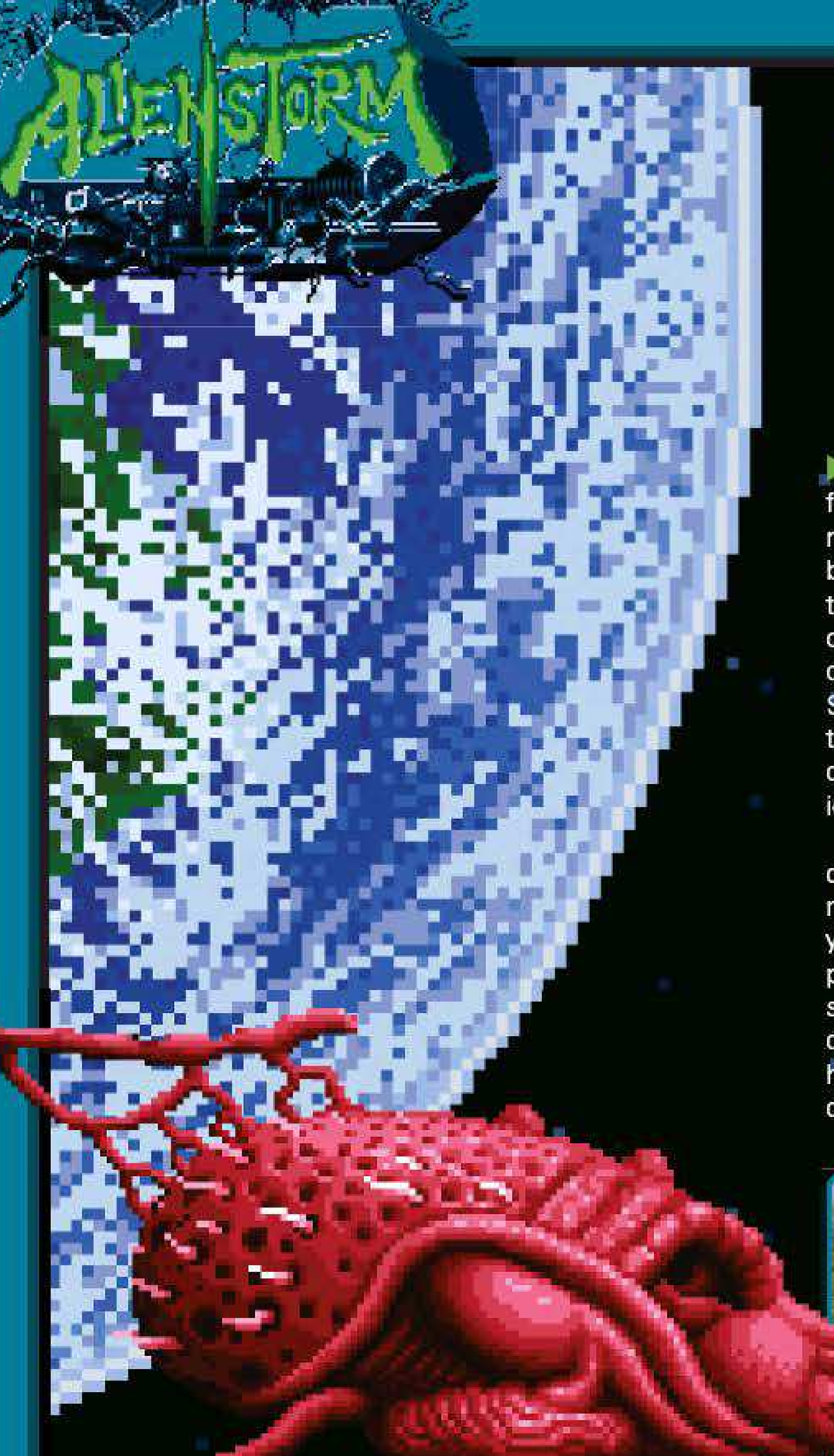
El mueble de *Alien Storm* aportaba otra llamativa novedad: permitía la participación simultánea de tres jugadores. El juego corría sobre la placa System 18 de Sega, una versión mejorada de la System 16 que no tuvo demasiado recorrido comercial. El primer lanzamiento recreativo en explotar la nueva placa fue *Shadow Dancer*, obra del Team Shinobi, responsables de *Golden Axe*, *Altered Beast* y, claro está, *Alien Storm*. El diseño de los extraterrestres



» [Arcade] La placa tenía escenas deliciosamente grotescas, como este alien atormentando a un pobre oficinista.

Pixel Perfect

Garth
Karen
Scooter
Pila de Energía
Cabeza Voladora
Mutante
Planta Alien
Gremlin Alien
Alien Plano
Araña Alien
Hovering Spiker
Grub Monster
Alien-en-un-Barril
Alien Volador
Alien Grande con Pasajeros



era tan variado como espectacular (nuestro favorito siempre será ese jefazo que parecía un kebab repleto de ojos). Algunos aliens están camuflados bajo la forma de objetos cotidianos (cabinas de teléfono o cubos de la basura), mientras que otros no se esconden en absoluto. Con lo que no contaban los extraterrestres era con Garth, Karen y Scooter, quienes regentan, en apariencia, un food truck. Cuando las cosas se ponen chungas, los tres desmontan su tapadera para mostrar su verdadera identidad y los Alien Busters entran en acción.

La trama era un poco endeble, pero no era lo que pedíamos en aquellos tiempos de recreativos y monedas de cinco duros. Queríamos diversión, pura y directa, y *Alien Storm* no malgastaba un segundo para meternos en plena mambo desde los primeros segundos de juego. Además de sus evidentes diferencias estéticas, cada personaje tenía sus habilidades, como ya hemos mencionado, y un radio de acción sorprendentemente limitado, teniendo en cuenta la artillería que llevaban a cuestas. Por ello *Alien Storm* está considerado como un hack'n slash en lugar de un shooter al uso.



» [Arcade] Tras haber limpiado la ciudad, los Alien Busters llegaban hasta el mismo corazón de las fuerzas extraterrestres.

> «Disfruté especialmente con los segmentos 3D»
> Mike Ager

Team Shinobi quiso aportar algo más de variedad a la mecánica, para que no fuera tan similar a la de Golden Axe, aportando algunas situaciones excepcionales. Como ya hemos comentado, al final de cada nivel teníamos la oportunidad de entrar en un edificio (un comercio, un almacén, etc...) donde desencadenar por fín todo el potencial de nuestras armas. En este punto el juego adoptaba una cámara en primera persona mientras arrasábamos con todo, aliens y mobiliario. A día de hoy nos seguimos preguntando si a los dueños de los locales no les habría merecido más la pena dejar a los aliens dentro, porque nuestros disparos lo destrozaban todo. En esos momentos la mecánica era más parecida a la de *Operation Wolf* o *Beast Busters*, mientras guíabamos la mira de nuestras armas hacia los aliens, en un intento de rescatar a sus aterrorizados rehenes humanos. Estos segmentos eran sin duda los más

Jefazos



Lanzarayos

■ Nuestro primer enfrentamiento contra un jefe tiene lugar en el ecuador del juego. En su primera encarnación adopta la forma de una babosa con nariz de bruja. Se mueve con lentitud, pero cuidado con los rayos que expulsa por delante y por detrás.

Cómo vencerle: Es cuestión de paciencia y no confiarse demasiado. Se mueve con lentitud, pero si te arrincona en un extremo de la pantalla te puede dar un disgusto con sus rayos. Ojo a los fetos que arroja... por los ojos. Una cosa demencial.



Demonio

■ Después de zurrar unas cuantas veces al bicho, éste empezará a mutar hasta convertirse en este feo demonio con cuernos. El tipo camina como si estuviera escocido, pero propina unas dentelladas de espanto gracias a su largo cuello.

Cómo vencerle: Ya estás advertido en lo referente a los mordiscos que lanza (y con los que llega a cubrir media pantalla). Usa el salto para esquivar sus bocados y cuidado con su barriga, porque de ella brota un puño que también hace mucha pupa.



Kebab marciano

■ Una vez más, el jefe volverá a transformarse, convirtiéndose en la imagen más recordada de todo *Alien Storm*: un kebab con ojos. Esta peonza de carne no solo da bastante grima, sino que además lanza descargas láser desde los tentáculos inferiores.

Cómo vencerle: Una vez más, muévete en vertical para evitar ponerte a su lado. La clave está en vigilar bien el radio de las explosiones. En cuanto les tomes la medida podrás dedicarte a lo importante: disparar como si no hubiera un mañana.



» [Arcade] Los segmentos 3D adoptaban una mecánica más parecida a la de *Operation Wolf* o *Beast Busters*.

espectaculares de la placa. El juego también se convertía en un shooter puro y duro en otros puntos determinados (menos numerosos que las visitas a edificios), donde nos veíamos obligados a correr a toda pastilla, a través de un vertiginoso scroll lateral, mientras dábamos buena cuenta de las hordas de enemigos que aparecían en pantalla. Como en un matamarcianos horizontal, pero trotando. Una de estas persecuciones acababa con el enfrentamiento directo contra una nave alien, que no dejaba de escupir obstáculos hacia nuestra posición.

Como era lógico, el éxito de *Alien Storm* en los salones recreativos provocó la aparición de un puñado de adaptaciones domésticas. La



» [Arcade] Ojo al guiño hacia *Altered Beast* y *Golden Axe* en las pantallas de televisor de esta comercio. Bonito detalle.



Esas cabezas...

■ Tras machacarle a conciencia, nuestro amigo el mutante volverá a adoptar las formas anteriores hasta volar en mil pedazos, o más bien unas cuantas cabezas que no hacen ningún daño, limitándose solo a dar saltitos por las pantallas.

Cómo vencerles: La turra que nos ha dado el mutante tiene por fin su recompensa: solo tendrás que cargarte las cabezas saltarinas para obtener una buena cantidad de pilas con las que recargar la barra de energía.



La pelea final

■ Nuestro amigo el mutante volverá una vez más, con sus cuatro transformaciones, en el último nivel del juego. Tras derrotarle te espera el duelo contra el jefazo final, a través de la espectacular vista en primera persona. ¡Es un cerebro con un ojo!

Cómo vencerle: Aquí no hay mucho misterio. Solo tienes que apuntar al cerebro y disparar sin freno, procurando quitarte de encima las hordas de aliens que aparecen por todos los lados de la pantalla. El cerebro irá mutando de color hasta explotar. Por fin.



El trío de héroes



Garth

■ También llamado Gordon en algunas versiones. Este imitador de Elvis es más lento que sus compañeros y sus armas tiene un rango de alcance menor. Su técnica especial consiste en un ataque aéreo.



Karen

■ Conocida como Karla en algunos territorios y versiones, es el personaje más equilibrado de los tres y el que porta el arma más contundente de todo el juego: un lanzallamas. Aunque el Elvis te llame la atención, es la mejor opción para jugar en solitario.



Scooter

■ En *Alien Storm* no hay enano, sino este robot, bautizado como Slammer en algunas versiones. Utiliza un látigo láser para cascar a los aliens y su ataque especial es tan contundente como dramático: una auténtica autodestrucción que arrasa con todo.

Las conversiones



ZX SPECTRUM

■ A pesar de sus gráficos monocromo la versión Spectrum tenía mucho mérito. Los personajes se mueven bien, la mayoría de los aliens de la recreativa están presentes y la versión 128k tenía buenos efectos de sonido. Incluso incorpora los segmentos en primera persona y las carreras. Eso sí, todo ello con multicarga desde cinta.



AMSTRAD CPC

■ El scroll petardea (un mal endémico en muchos juegos de CPC) sobre todo en los segmentos en los que había que correr, pero al menos Tiertex se curró un port en Modo 0 con mucho colorido, en lugar de la típica adaptación directa de Spectrum con tres colores. También incluyó los tiros en primera persona.



COMMODORE 64

■ Esta más que decente conversión de Mike Ager y Wayne Billingham recrea buena parte de los elementos de la recreativa. Mención especial para los segmentos en primera persona, en el que los sprites y el scroll horizontal se mueven con una suavidad realmente encomiable. Lo que habríamos dado por ver algo así en CPC.



AMIGA

■ La verdad es que no se herniaron a la hora de hacer las adaptaciones a ordenadores de 16-bit. Que no os engañe el pantallazo: en movimiento sorprende (para mal) por su pobre animación y la ausencia de música durante el juego (los efectos de sonido tampoco eran una maravilla). El Amiga daba para mucho más.



ATARI ST

■ Prácticamente idéntica a la versión Amiga, aunque en el ordenador de Atari sí tuvieron el detalle de incorporar música durante el juego. Por lo demás, los mismos defectos que en la máquina de Commodore: animación paupérrima y una paleta de colores mejorable.



MASTER SYSTEM

■ Sega eliminó a Karen/Karla de la pantalla de selección de personajes, dejándonos solo a Scooter/Slammer y Garth/Gordon para elegir, y encima en solitario, porque no incluyeron el juego cooperativo. A pesar de todo, no es una mala conversión a nivel técnico, teniendo en cuenta las limitaciones de MS.



MEGA DRIVE

■ Mega Drive siempre sacó presumió de la calidad de sus adaptaciones de recreativa y *Alien Storm* no fue una excepción. Aunque eliminaron un nivel y la intro de la recreativa, se juega (y disfruta) de manera idéntica. Se añadieron dos modos extra: The Duel (con enfrentamientos contra aliens) y un versus para dos jugadores. Una curiosidad: la Mega Drive tenía el mismo VDP (visual display processor) que la placa System 18.



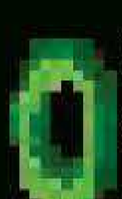


» [Arcade] En algunos momentos teníamos que correr como locos.



» [Arcade] El mismísimo Gilius Thunderhead formaba parte del jurado que nos puntuaba al finalizar la partida. El de la corbata tenía un mal día.

más recordada, la que produjo la propia Sega para Mega Drive. Este port vivió una segunda juventud cuando se incorporó dentro del cartucho recopilatorio *Mega Games 3*, incluído en los últimos bundles de la consola. La crítica de la época estuvo bastante dividida respecto a esta conversión a MD, en la que se eliminó uno de los niveles y la intro de la recreativa, una raza de enemigos y, claro está, el scaling. Aun así, fue una adaptación notable que incorporaba dos modos de juego extra, aunque estuvo lejos de alcanzar la calidad del magistral port de *Golden Axe* para la 16-bit de Sega.



tras plataformas, especialmente los ordenadores de 8-bit, se las vieron y se las desearon para intentar recrear la recreativa, a pesar de los nobles esfuerzos de los desarrolladores de Tiertex, bajo el sello de U.S. Gold. Uno de los principales problemas era la multicarga desde cinta, un mal al que por desgracia nos acabamos acostumbrando en aquellos tiempos. Las mediocres conversiones a Amiga y Atari ST tenían menos justificación, sobre todo si lo comparamos con lo logrado por Sega en Mega Drive.

A pesar de la popularidad de la que gozó en los salones recreativos, *Alien Storm* nunca se ha considerado un clásico, al menos en comparación con otras placas de Sega de la época. Aun así merece ser recordada por el delirante diseño de los alienígenas (con el que el equipo artístico de Sega volvió a dejar patente su genialidad) y la sorprendente crudeza de algunas de sus imágenes. No es *Golden Axe*, pero que levante la mano el que no se haya acordado de cierto jefazo, a lo largo de estos últimos 17 años, al ir a comprar un kebab.

Entrevista

Hablamos con Mike Ager, el hombre que firmó el port de *Alien Storm* para Commodore 64.

¿Cómo conseguiste el trabajo de adaptar *Alien Storm*?
Fue mi primer trabajo para Tiertex. No me preguntaron qué quería hacer o si estaba interesado o no. Fue lo primero que me encargaron en cuanto entre por la puerta de la oficina. Había hecho un par de conversiones de recreativa para Creations, así que supongo que ya tenían pensado el encargo antes de contactarme.

¿Cómo funcionó el proceso de conversión?
La norma en aquellos tiempos, sobre todo en Tiertex, era disponer de una cinta VHS con una partida grabada de principio a fin. No había ocasión de preguntar por algo mejor, aunque resultara obvio que lo más recomendable era jugar con la recreativa.

¿Tuviste muchos problemas con el C64?
Nunca lo ví como un problema porque me encantaba el reto de comprimir la recreativa. Consistía en ver si podía hacer que aquello funcionara bien en lugar de preguntarme qué elementos podría dejar fuera. Para ser honesto el juego original me decepcionó un poco, pero eso no me detuvo a la hora de intentar hacer una gran conversión. Para mí siempre ha sido importante hacer el mejor juego posible. Disfruté particularmente con los segmentos 3D, que fueron los más difíciles de recrear [...]. La mayoría de la pantalla se movía en diferentes dirección para crear el efecto de profundidad en parallax, a lo que se unia algunos sprites multiplexados con el objetivo de mostrar más de ocho en pantalla. Y todo se hizo, además, a 60fps, que era lo más importante para poder conseguir aquel movimiento tan fluido.



» Mike también ha trabajado en títulos como *Mortal Kombat 3*, *Cosmic Storm* y algunos juegos de *Rugrats*.

¿Cuánto tiempo te dieron para hacerlo?
Tres meses, lo que incluía jugar con el juego y las labores de diseño y planificación. Siempre intentamos equilibrar el tiempo de desarrollo con la calidad, porque programar juegos era nuestra pasión y luego un trabajo. Lo más importante era hacerlo bien, más que a tiempo, aunque la mayoría de los juegos los completamos en el plazo, casi siempre tras muchas horas de trabajo no remunerado.

¿Quedaste satisfecho de cómo quedó *Alien Storm* en Commodore 64?
Sí, y esto muy orgulloso de algunos de los trucos que utilicé para que la versión C64 tuviera un aspecto tan bueno. Quería impresionar a la gente por lo bien programado que estaba, pero mí lo más importante era hacer el mejor juego posible. No cambiaría nada de *Alien Storm*. El resultado estaba bien, aunque el juego fuera un poco aburrido.



Llegó en la última fase de la era PS2, pero Black desafió todas las expectativas y demostró que un estudio conocido por sus juegos de conducción podía renovar el género de moda en aquel momento, la acción en primera persona.



BLACK 101

■ Un ruidoso, áspero y explosivo FPS que llegó en la última etapa de la vida de PS2 y llevó al hardware hasta sus límites con escenarios destruíbles, increíbles set-pieces y los mejores gráficos del momento. Lanzado al filo de una nueva generación de hardware y sin juego online, *Black* sin duda marcó la diferencia con sus competidores.



Considerando el estado actual de la industria del videojuego, es increíble pensar en una época en la que las consolas y los FPS no se llevaran tan bien. Hasta PlayStation no vimos una versión en condiciones de *Doom*, como cinco años después de su llegada a PC, y que Hammerhead fuera capaz de que *Quake II* corriera en el sistema de Sony se vio en su momento como poco menos que un milagro. Los buenos FPS en consola fueron, durante mucho tiempo, más excepción que norma, y por eso *GoldenEye*, *TimeSplitters* o *Halo* se recuerdan con reverencia. Después de *Halo*, además, desarrolladores y publishers se dieron cuenta de que no solo la tecnología ya permitía que el género fuera viable en consola, sino que había dinero en juego. La sexta generación fue un campo de batalla para los FPS y de las emociones arcade de *TimeSplitters 2* a los tonos más oscuros de *Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay*, de la tensión histórica de los *Medal Of Honor* a la reinvención de *Metroid* en los *Prime*. Esta fue la época más importante para la fundación del género FPS en consola. Tanto fue así que solo tienes que recordar que EA estaba tan desesperada por pillar parte del pastel que lanzó una horrible secuela de *GoldenEye* donde el protagonista *literalmente tenía un ojo dorado*. Yeah…

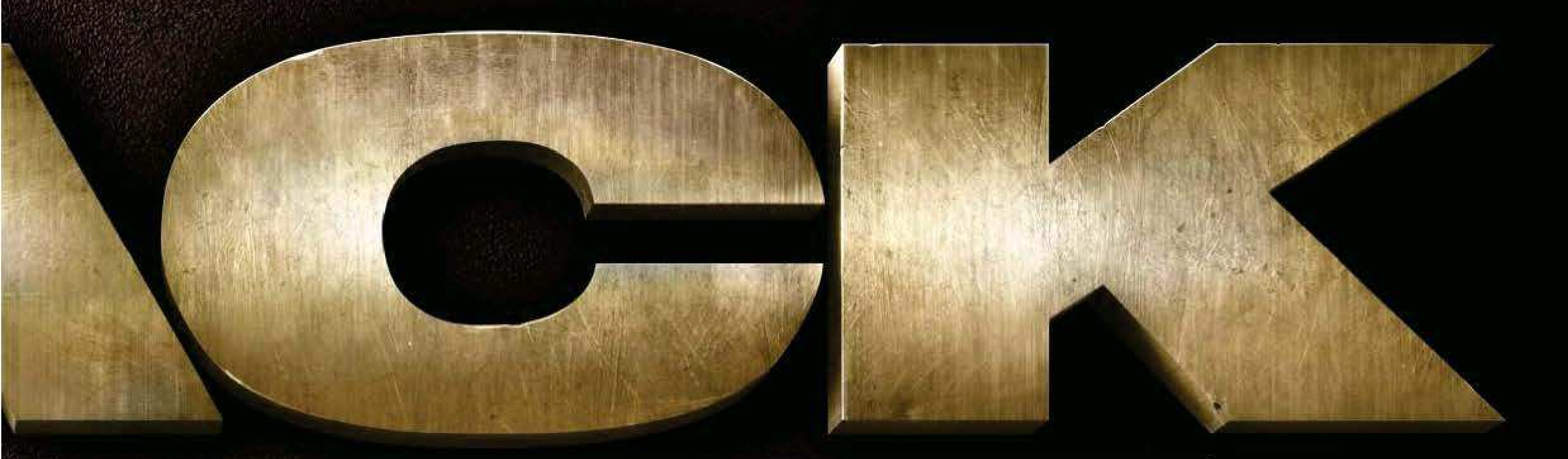
No todas las adiciones al género eran tan cínicas, y uno de los juegos que llegó en el crepúsculo de la generación era una auténtica oda de amor por parte de uno de los equipos más talentosos del negocio. "Por entonces estábamos haciendo *Burnout 3*, y enseñamos *Black* por primera vez a puerta cerrada en el E3," recuerda Alex Ward, antiguo jefe de Criterion, que acabó abandonando para fundar su propio estudio, Three Fields Entertainment, junto a la cofundadora de Criterion Fiona Sperry en 2014. "Pensamos que teníamos un buen conocimiento de cómo funcionaba PS2, y que podíamos hacer un buen shooter. El único al que había que superar era *Medal Of Honor*, que no era tan bueno en PS2 de todos modos, así que pensamos que si podíamos hacer un juego mejor que ese, estaríamos bien. Construimos un simple nivel que enseñamos a puerta cerrada en el E3 solo a medios americanos. Fue divertido. Teníamos un montón de cosas que probar, ¿no? Estábamos en proceso de ser adquiridos por EA, así que fuimos al E3 con *Black*,



» [PS2] Las armas fueron modeladas a partir de réplicas reales y a partir de armas de airsoft para la previsualización.



» [PS2] Poco después de ponerse a trabajar en el finalmente cancelado *Black 2*, el equipo consiguió que el original corriera en una red.







y nos dijeron 'No lo enseñéis, preferimos que no lo hagáis," pero pensé que si al final no salía el trato, habríamos perdido la oportunidad de llevarlo al E3. Como desarrollador, es mejor si puedes abarcar más de una edición del E3, enseñar lo que vas a hacer para mostrarlo el año que viene, mejor que hacer el juego completo y enseñarlo."

Construído en los conceptos de la destrucción de escenarios (tal y como había planteado *Red Faction*) y las atronadoras armas y explosiones de los blockbusters de Hollywood, *Black* ya habría sido un ambicioso desafío para cualquier estudio, mucho más para uno que solo era conocido por sus juegos de conducción. "Cuando empezamos con el prototipo de *Black* el equipo era muy pequeño," nos cuenta Ward. "Solo pensábamos en qué se podía hacer con las armas, y si podríamos hacerlo. Entonces fuimos adquiridos por EA, y fue bueno que ya estuviéramos haciendo este juego, porque habría sido duro tener que decir al equipo que lo dejara. Después de *Burnout 3*, dividimos el equipo de *Burnout* en dos: la mitad fueron a *Burnout Revenge* y la mitad a *Black*. Solíamos arrancar los proyectos haciendo lo que llamábamos 'Ripomatics', donde montábamos clips de películas para que quedara claro qué tipo de juego iba a ser." Nos muestra ese supermontaje, y vemos secuencias de *Predator*, *La teniente O'Neil*, *Alerta Máxima*, *Tras la línea enemiga* y *Tres Reyes*, películas que configurarían el tono y sabor del juego antes de que comenzara el propio desarrollo. Y mientras que esas influencias no son necesariamente tan obvias como, por ejemplo, en un juego de Rickstar, verlas como punto de partida hace que los paralelismos sean tan obvios que nos preguntamos cómo no nos dimos cuenta antes...



» [PS2] Las armas se sienten como si te fueran a arrancar las manos de cuajo cuando pulsas el gatillo, y el sonido de las explosiones ayuda a ello.

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
» **DESARROLLADOR:** CRITERION GAMES
» **LANZAMIENTO:** 2006
» **PLATAFORMA:** PLAYSTATION 2, XBOX
» **GÉNERO:** FIRST-PERSON SHOOTER

HITOS DEL ESTUDIO

TRICKSTYLE
SISTEMA: DREAMCAST
AÑO: 1999

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 2002

BURNOUT 3: TAKEDOWN
SISTEMA: PLAYSTATION 2, XBOX
AÑO: 2004

BLACK

ELIGE ARMA

Una mirada de cerca al atronador arsenal de Black.



UZI

■ Esta icónica arma de corto alcance funciona bien en los pesados tiroteos de *Black*, y aunque carece del impacto de la magnum o la intensidad de la escopeta, el sonido y el efecto de retroceso le da una apariencia más poderosa de lo que solemos ver en la mayoría de los videojuegos, donde no es más que una patética surtidora de balas.



MAGNUM

■ Los cañones de bolsillo tienen una importante historia en los videojuegos, del monstruo de un disparo en *Resident Evil* a los numerosos Desert Eagles encontrados en otros FPS. Fiel a su fama, esta pistola parece que te va a arrancar el brazo cuando la disparas: patea como una mula y atraviesa casi cualquier cosa en tu camino.



MP5

■ Una de las armas más versátiles del mundo, el MP5 ha sido fundamental en una larga ristra de juegos militares, y es igual de efectivo cuando apartas el realismo en favor de la pirotecnia. Este modelo recuerda a un HK-94 modificado, y hay una razón para eso: el sonido samplea el HK-94 de Bruce Willis en *La jungla de cristal*.



AK-47

■ Hemos visto a estas alturas tantas armas customizadas de manera loquísima en los juegos que el clasicismo de un AK es reconfortante. Un error que *Black* corrige con aplomo, haciendo que la automática con partes de madera se comporte como una auténtica bestia, perfecta para uso rápido y devastador antes que estratégico.



MAC-10

■ Con todos los potenciómetros de sonido al 11, el empleo de un arma con silenciador te hace apreciar la diferencia en el tratamiento de sus disparos: lejos de ser completamente silenciosa, sus zumbidos se distancian del traqueteo revientatímpanos de las otras automáticas del juego. Por desgracia, el silenciador también afecta a la precisión.

▶ El origen del proyecto se adelanta varios años incluso a este montaje. "La idea empezó cuando hacíamos el primer *Burnout*," explica Ward. "Queríamos hacer un juego de tiros, pero el problema a resolver cuando haces un shooter es... ¿a quién disparas? Quería hacer un shooter ambientado en Rusia en 1999, tenía *El Santo* en LaserDisc (la película de Phillip Noyce con Val Kilmer, es bastante buena). Así que pensé: '¿Puedes disparar a rusos?' y supuse que la respuesta era que sí, son el enemigo en un montón de películas, en cualquier producción de la Guerra Fría. Me compré un reloj ruso online, porque soy fan de *Regreso al futuro*." Si no tienes ni idea de por dónde van los tiros, no te preocupes: nosotros tampoco la teníamos, pero la cosa empieza a cobrar sentido en breve. "*Regreso al Futuro II* y *III* se filmaron a la vez, dijeron que si querías saber de qué iba la tercera película tenías que mirar qué llevaba puesto Doc Brown: una camisa hawaiiana con estampado del Oeste. Así que pensé que sería divertido llevar puesto este reloj como pista sobre nuestro próximo juego. Era una estupidez, pero lo llevé en todas las entrevistas de *Burnout 3* todo un año. Acabó resultando ser una porquería, y bastante caro."



» [PS2] "Siempre es más rápido adentrarse en el nivel y hacer cosas, antes que elaborar sofisticados planes," dice Ward.

> **"Estaba roto... Craig y yo estábamos allí llorando en Nochebuena"**
> Alex Ward

Aunque ahora puede parece jovial, es obvio que Ward y su equipo pasaron por un auténtico infierno para entregar el juego a tiempo. "Fue difícil. De *Burnout 3* pasamos directamente a *Revenge*," recuerda. "Yo trabajaba siete días a la semana, como todo el mundo. Nos había ido bien con *Burnout 3*, acababan de adquirir el estudio y simplemente estábamos intentando demostrar que podíamos hacer un buen trabajo. Pasamos de *eso* a tener que terminar *Black*, que debía estar acabado el 4 de enero, lo que significó trabajar en Navidad. Estábamos en Nochebuena jugándolo... creo que había seis niveles terminados. Craig Sullivan, jefe de diseño y yo, estábamos allí jugando y llorando porque estaba roto. Habíamos enviado a todo el mundo a casa pero nosotros decidimos quedarnos y jugar cinco niveles. Creo que llegamos al cuarto y el juego se colgó."

Y no era el único problema al que se enfrentó el equipo. A pesar de sus grandes ideas acerca de cómo afrontar la narrativa del juego, había un enorme agujero negro en las posibilidades y la capacidad del estudio a la hora de plasmarlo. "Hicimos algunos experimentos para ver si podíamos contar la historia con narrativa in-game, pero no teníamos los conocimientos. Así que decidimos que sencillamente, lo filmaríamos." Era un buen razonamiento, pero las cinemáticas no podían salir de la nada. "Ya habíamos construido los niveles y planificado el proyecto completo," explica. "La solución que se me ocurrió es que el argumento del juego se contaría mediante flashbacks."

MAGIA CON RENDERWARE

Cinco de los mejores empleos del ubicuo motor de Criterion



GRAND THEFT AUTO III

PS2, 2001

■ Puede sonar sorprendente que *RenderWare* se empleara en el juego que definió el género de los mundos abiertos. La versatilidad del motor fue puesta a prueba en este seminal lanzamiento de 2001... y hay pocos anuncios mejores para tu software que su empleo en uno de los juegos más importantes de la historia.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

VARIOS, 2001

■ Si buscas un motor que pueda aguantar la insana velocidad de tu proyecto, el que creó el equipo de *Burnout* puede ser un buen sitio para empezar a mirar. Esta fabulosa entrega de la saga de skate fue otra guinda en el currículum de *RenderWare*, presente en los mejores y más complejos juegos de cada generación



» [PS2] Las críticas destacaron la falta de online de *Black*, igual que los juegos de lucha en 2D fueron criticados después del boom poligonal.



» [PS2] *Black* iba a ser una franquicia. "Teníamos pensado hacer dos o tres juegos," confirma Ward.

Este se convierte en un nuevo problema para el equipo. "Si íbamos a hacer cinemáticas en imagen real, necesitábamos a alguien que lo filmara. Teníamos que buscar actores y presentarles el proyecto. ¡Pero estábamos en la oficina haciendo el juego!" Ward nos explica cómo el proyecto encontró salvación en el más extraño de los lugares: la oficina de Jack Bauer. "Trabajábamos con un tío llamado Nilo Rodis que tenía una larga carrera en el mundo del cine, y me presentó a un diseñador de producción llamado Joseph Hodges, que estaba trabajando en *24*. No teníamos demasiado dinero, así que le pedimos que lo rodara para nosotros como un favor, y dijo que lo haría." El equipo había experimentado con un estilo radiofonico, usando cinemáticas abstractas y voz en off, pero los reultados no habían sido demasiado impresionantes. "Joe dijo, 'Lo rodaré en imagen real, mañana, en los decorados de *24* antes de que nadie llegue a trabajar. ¡Nadie tiene por que enterarse!' Le dije '¿Y el vestuario?'. Y habló con alguien del departamento para que nos ayudara. Los actores llegaron a las cinco de la mañana y lo rodamos en la sala de interrogatorios de la CTU antes de que llegara nadie. Joseph era muy inteligente y consiguió sacarlo adelante. Y al final quedó bastante bien: todos quedamos muy contentos con el resultado."

Sorprendentemente, este loquísimo círculo acabó cerrándose. "Más adelante en *24*, uno de los personajes sale jugando al juego (solo sale un segundo, pero sé dónde es porque recuerdo haber firmado el permiso para ello)," se ríe Warden, y la cosa no acaba ahí. "Eso llevó a John Moore (director de *Tras la línea enemiga*) y 20th Century Fox dando el sí a una película de *Black*." Nos cuenta una larga historia de reuniones con el productor de *Predator* John Davis y Alex Young, que después produjo la película de *El Equipo A* entre otras, y cómo eso llevó a arrancar con el desarrollo de una secuela que finalmente nunca llegó a ver la luz del día. "Fox estaba interesada en producir una película. Todo lo que sé es que fue muy estresante. Creo que estuvimos seis meses preparando *Black 2*, pero al final acabamos reorientando al equipo hacia *Burnout Paradise*. Teníamos que empezar de cero con el juego, y no quería jugármosla en PS3. Al final, después de tomar la decisión de dividir un gran equipo en dos buenos pero más débiles equipos, decidimos volver a trabajar todos juntos en *Burnout Paradise*, así que detuvimos *Black 2*. Lo que se llegó a hacer fue trabajo de sonido, algunos niveles y una secuencia prerrenderizada para mostrar cómo íbamos a modelar mejores personajes. Iba a llevar mucho tiempo y mucha inversión, y solo podíamos ir en una dirección. Visto con el paso del tiempo, me alegro de que no fuéramos por ahí. *Black* fue un éxito y tiene muchos fans, pero ha llevado mucho tiempo llegar al punto en el que oigo a gente decir lo mucho que les gustó. No lo recuerdo como una época especialmente buena en lo personal o lo profesional; hoy puedo ver todo lo que me habría gustado mejorar de él a través del software. Pero eh, sobrevivimos, y tampoco me voy a cebar más de lo necesario con el joven Alex y su equipo." ✱



BURNOUT 3: TAKEDOWN

PS2, XBOX, 2004

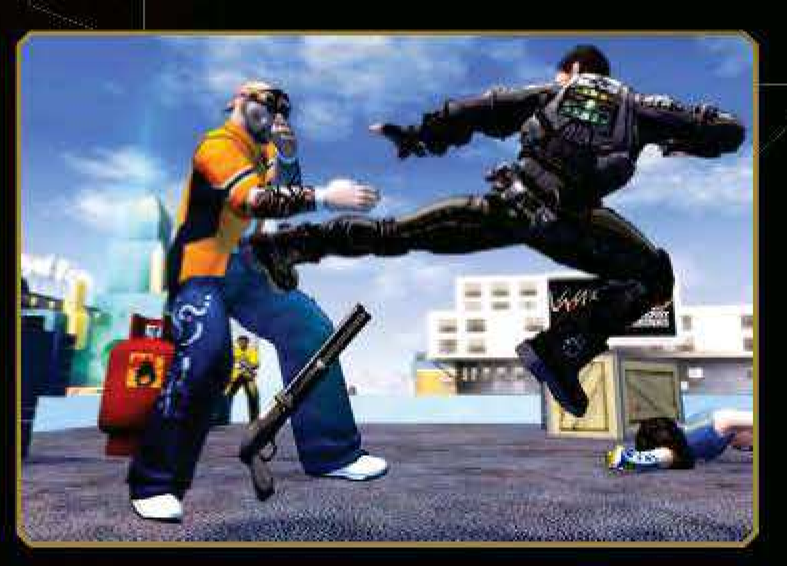
■ Aunque a veces fue empleado en juegos mediocres como una solución sencilla de usar, los mejores momentos de *RenderWare* vinieron de mano de sus creadores. *Burnout 3* era un logro técnico alucinante, con velocidades absurdas y efectos constantes que hacían temer que la consola se derritiera.



KILLER7

GAMECUBE, PS2, 2005

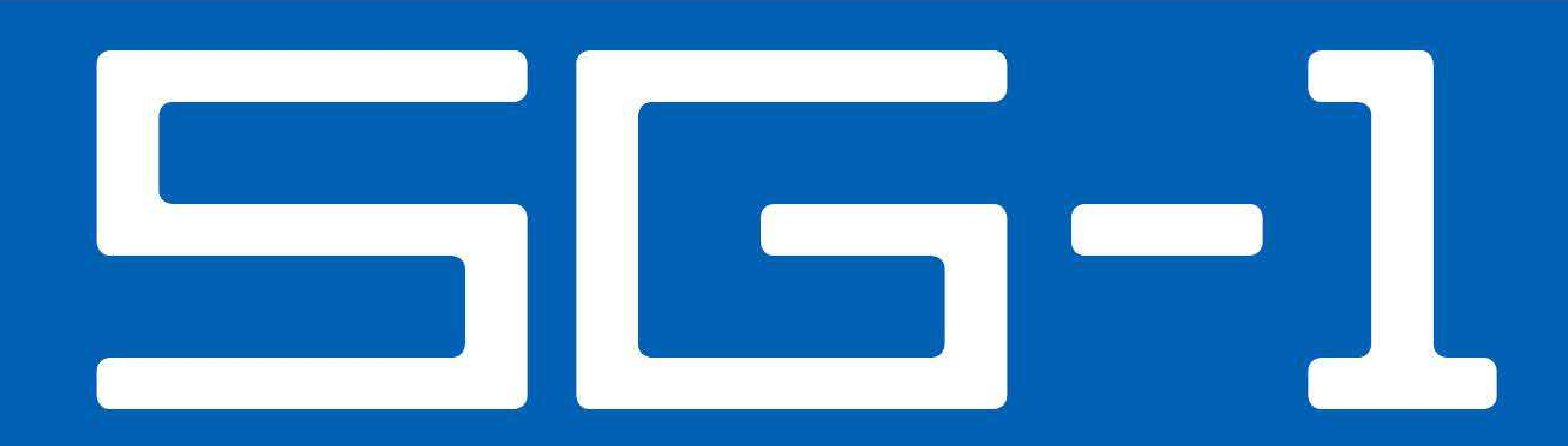
■ Prueba de la versatilidad de *RenderWare*, el insólito estilo visual y mecánica de *Killer7* están a kilómetros de cualquier otro juego que usara el software. Los juegos con *Unreal Engine* se identificaban por su brillo visual, pero juegos como éste demostraban que *RenderWare* también era merecedor de esa fama.



CRACKDOWN

XBOX 360, 2007

■ *RenderWare* se vio a menudo durante la era de dominación de PS2, pero hizo algunas apariciones en la siguiente generación. El caso más destacable fue el de *Burnout Paradise* (por supuesto, Criterion seguía haciendo uso de su tecnología) pero esta exclusiva de 360 también sacó lustre al motor con su mundo abierto.

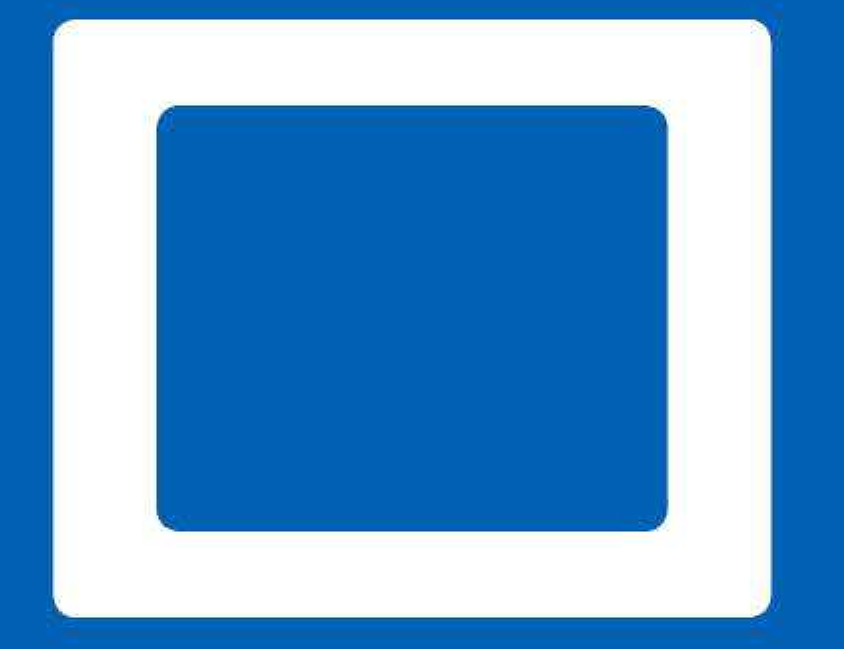
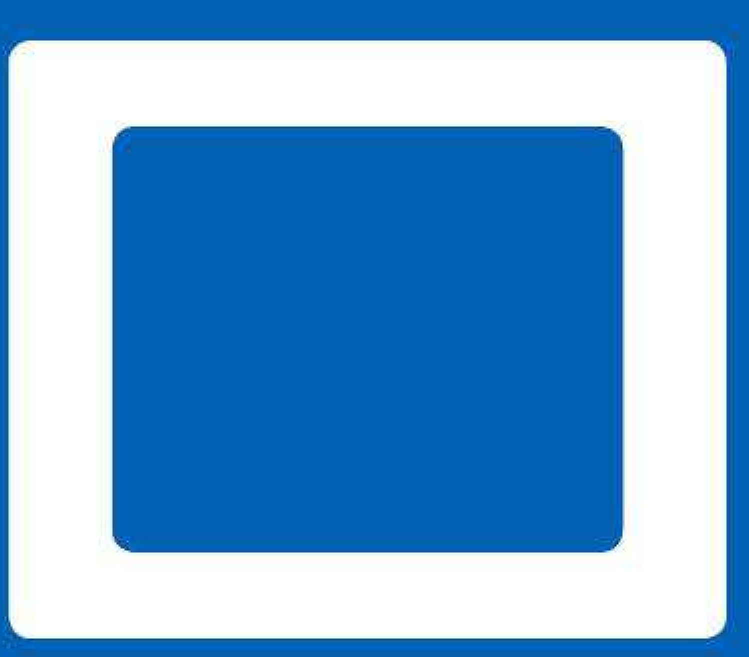
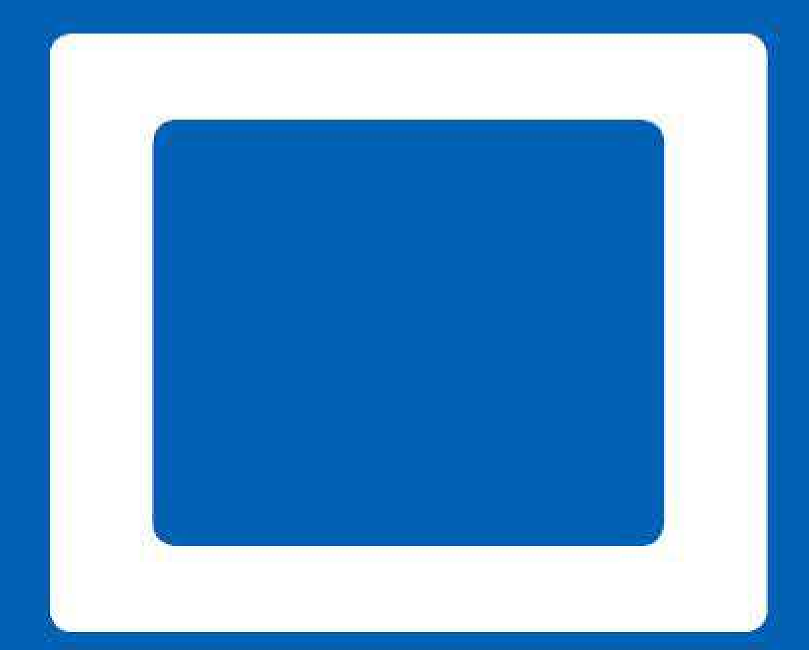


Para ver hasta dónde has llegado, debes recordar de dónde viniste... Retro Gamer echa un vistazo a la primera consola de Sega para demostrar que no es solo un simple dato ordinal en la historia de la mítica compañía.

Los principales adversarios que han competido por los corazones de los jugadores durante las guerras de las consolas provienen principalmente de la electrónica de consumo (NEC, Sony), juegos y juguetes (Mattel, Nintendo) u ordenadores (Microsoft, Commodore). Con la excepción de Nintendo, la mayoría de estos contendientes no tienen una larga historia o ethos que se forjara en el arte de crear juegos, basándose principalmente en las third parties para crear el catálogo de sus máquinas. Podríamos contar con la garra de tres dedos de un perezoso el número de compañias que convirtieron el negocio del juego de salas recreativas en doméstico: Atari, SNK y Sega. Atari tuvo la ventaja de ser la primera y esa novedad impulsó su fortuna. SNK solo logró un reconocimiento de nicho, lo que deja a Sega como un caso especial en el panteón de los first party.

Desde sus humildes inicios como fusión de dos compañías japonesas fundadas por empresarios estadounidenses, Sega gestionó esta división entre Oriente y Occidente bajo una perspectiva global. Su negocio principal fue el desarrollo de hardware para coin-ops, que se benefició de fomentar una simbiosis entre ambos mundos. A principios de los ochenta Sega había evolucionado de las coin-ops electromecánicas a los videojuegos en el mercado recreativo, convirtiéndose en uno de los más aclamados creadores de la industria. Sin embargo, cuando el mercado comenzó a caer en 1982, Hayao Nakayama, entonces presidente de Sega, buscó nuevas maneras de expandir su imperio.



power on

hold



» [SG-1000] Detalle simpático: *Bongo* fue referenciado en *Sega Hard Girls*, ganó el premio al mayor "canalillo" mostrado por un personaje de Sega.

La idea de jugar en casa no había captado aún la atención del consumidor medio japonés. La Epoch Cassette Vision de 1981 fue la primera consola doméstica a un precio razonable, pero se enfrentó a una fuerte competencia de las máquinas todo-en-uno y clones de *Pong*. Intellivision llegó a orillas japonesas vía Bandai en 1982, pero su precio era prohibitivo. El panorama del momento estaba protagonizado por los ordenadores domésticos dominantes de NEC, Sharp, Hitachi y Fujitsu, pero requerían de un alto desembolso inicial. Viendo el potencial de este mercado sin explotar, Sega aplicó su experiencia en el mercado arcade para desarrollar una consola a precio razonable.

En una entrevista de *Famitsu* en 1998, el diseñador principal de desarrollo de hardware de consumo de Sega, Hideki Sato, analizó de nuevo los primeros pasos de Sega en el ámbito doméstico. Confesó que era difícil decidir qué componentes utilizar en la nueva máquina. Una consola vendería decenas o cientos de miles de unidades y los componentes innecesariamente caros tendrían un gran impacto en la línea de flotación. Sato razonó que la máquina sería utilizada unas 500 horas por año y ▶

» Este encantador personaje es el profesor Asobin, la mascota de la SG-1000. Aparece en muchos de los packs de la máquina de Sega.

VIVITA Y COLEANDO

Martin Wenting publicó Astrododge para la SG-1000 en 2012

¿Por qué te decidiste a lanzar *Astrododge* para la SG-1000?
Tenía buenos recuerdos de la SG-1000 y me sorprendió un poco que no hubiera lanzamientos homebrew para este sistema. Por aquel momento ya estaba trabajando en la versión *Astrododge* para ColecoVision, así que comencé a desarrollar la versión SG-1000 del juego desde el primer momento.

¿Cómo resulta de fácil o difícil trabajar con este hardware?
Sabía de antemano que la SG-1000 tenía similitudes con los ordenadores MSX y la ColecoVision, así que mi objetivo fue mantener el desarrollo del juego sincronizado en las tres versiones en todas las etapas del desarrollo. Sin embargo, la falta de documentación y homebrew para el sistema hizo que todo se complicara un poco.

¿Las diferentes revisiones y variaciones de SG-1000 casusaron quebraderos de cabeza con la compatibilidad?
El SG-1000 y el SC-3000 poseían pequeñas diferencias que eran bastante difíciles de averiguar, pero afortunadamente conté con la ayuda del entusiasta de SC-3000 Nick Hook durante la etapa de beta testing.

¿Cómo compararías SG-1000 respecto a otros sistemas en los que has trabajado?
Soy un gran fanático de Sega (he conseguido recopilar casi todas las máquinas de la compañía), por lo que SG-1000 tiene un lugar especial en mi corazón. En cualquier caso, el desarrollo es comparable al de ColecoVision en términos de memoria y posiblidades.



» [SG-1000] *Astrododge* demuestra que todavía hay mucho amor por la primera consola de Sega.

¿Cuál es tu característica favorita o mayor logro conseguido en *Astrododge* para la SG-1000?
Creo que el número de objetos multicolor en pantalla es un logro a tener en cuenta, así como todas las funcionalidades online, como los marcadores y logros.

¿Tuviste alguna dificultad para recrear las cajas de SG-1000 y/o los cartuchos?
Sí, me llevó bastante tiempo descubrir cómo abordar la producción de cartuchos físicos debido a las diferencias entre la SG-1000, la SG-1000 II y el SC-3000. Al final no conseguimos que el cartucho encajara adecuadamente en SG-1000, así que sólo funciona en SG-1000 II y SC-3000.

¿Guardas algún recuerdo memorable de la SG-1000? ¿Algún juego favorito, periféricos que te marcaron?
Sí, me encanta el hecho de que, al igual que la ColecoVision, el sistema contaba con periféricos y accesorios memorables como el volante o el teclado.

LA FAMILIA AL COMPLETO

Te proponemos un vistazo a la SG-1000 y sus sistemas afiliados...



SG-1000
1983
■ El diseño original existe en dos variantes, con etiqueta negra y con etiqueta azul. La SG-1000 "etiqueta negra" es más difícil de encontrar.

SC-3000/SC-3000H
1983
■ El primo SG-1000 del PC, apareció en tres colores con una revisión 'H' posterior con teclado profesional que reemplazó las teclas de goma.

SG-1000 II
1984
■ El bonito y avanzado diseño de la Mark II incorporó ideas de su incómoda rival Famicom, y allanó el camino para la futura Mark III.

MARK III
1985
■ Aunque estrictamente no es parte de la familia, Mark III es compatible con el software de SG-1000. Ofrece RGB y vídeo compuesto.

▶ eligió componentes que cumplieran o excedieran esta durabilidad y requerimiento de vida útil. Se contó con componentes populares y eficaces: el clasico procesador Z80A de Zilog y, de Texas Instruments, el controlador de vídeo TMS9918A y el generador de sonido SN76489.

Inicialmente el primer sistema diseñado fue el SC-3000, un ordenador de 8 bits dirigido a principiantes. Sin embargo, Sega se enteró de los planes que tenía Nintendo de lanzar una consola solo para juegos, así que desarrolló una versión simplificada de la SC-3000 sin teclado y añadiendo un joystick. Esto coincidía con las teorías de Sega de que los primeros usuarios ignorarían el potencial del ordenador y se dedicarían a jugar. Sin embargo Sega no quiso abandonar su faceta más "seria" y creó un teclado para la SG-1000, el SK-1100.

La SG-1000 apareció el 15 de julio de 1983 a un atractivo precio de 15.000 ¥, la mitad que un SC-3000. Es difícil concretar los títulos exactos, pero los primeros tres juegos fueron *Borderline*, *Safari Hunting* y *N-Sub*. Estos títulos fueron vistos por primera vez en 1980 en la placa VIC dual-arcade de Sega, que compartía la misma CPU que la SG-1000. Aunque esto facilitó su conversion al terreno doméstico no eran exactamente grandes



» [SG-1000] *Zaxxon* es un claro candidato a killer app de SG-1000.

JUEGOS ESENCIALES

Los títulos que hicieron brillar a la SG-1000



GIRL'S GARDEN ガールズガーデン
1984
■ *Girl's Garden* de Yuji Naka está protagonizado por Papri, la novia recolectora de flores de Minto, que se aventurará en un bosque plagado de osos para conseguir diez ofrendas florales para su amado. Recoge las flores en el momento oportuno, ni muy pronto ni cuando están marchitas, mientras distraes a los osos con miel.



HANG-ON II ハングオン II
1985
■ Aunque la SG-1000 carece una killer app definida, el título que más se acerca es *Hang-On II*, la exclusiva "secuela" para SG-1000 del éxito de los salones recreativos. Pese a la obvias concesiones por trabajar con un hardware menor, se logró un gran resultado a la hora de recrear la experiencia y la BSO original.



SPACE INVADERS スペースインベーダー
1985
■ En aquel momento, *Space Invaders* para SG-1000 era una de las conversiones arcade más fieles. A diferencia de los ports de Famicom y Atari, los Invasores mantenían el look original y Sega incorporó un colorido que sitúa a esta versión entre la monocroma con filtros de colores y la posterior adaptación en color.

"La era SG-1000 destaca por un constante refinamiento"

lanzamientos y ya estaban bastante anticuados.

Nintendo también lanzó la Famicom el 15 de julio de 1983, marcando el comienzo de una intensa rivalidad entre ambos titanes. Aunque la historia revisionista sugiere que la SG-1000 fue un fracaso desde el comienzo y la Famicom campó a sus anchas, no es del todo cierto. Famicom contaba con un hardware superior y un trío de juegos reconocibles (*Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.* y *Popeye*), pero ciertos problemas con un circuito defectuoso causaron que muchas unidades se colgaran, lo que originó devolución de máquinas y un alto en la producción. Sega tenía pensado vender 50.000 SG-1000 durante el primer año, pero gracias al problema de su rival vendió tres veces más, alcanzando 160,000 unidades.

Sega tampoco tuvo un camino de rosas, ya que la era SG-1000 destaca por un constante refinamiento. En el primer año, Sega lanzó un pequeño cable para añadir otro mando y reemplazar el original. Esto supuso una mejora importante ya que el mando incluido, SJ-200, era bastante pobre.

Un año después de su lanzamiento, la SG-1000 recibió su primera revisión en julio de 1984, la SG-1000 II o 'Mark II'. Tomando nota de Nintendo, los nuevos joypads fueron diseñados para competir con los mandos de Famicom, aunque conservaron los sticks opcionales para añadir al al pad. El puerto de expansión del teclado se trasladó al frente y los puertos de control también fueron reubicados. No hubo mejoras internas, pero se agruparon varios componentes en un único chip.

A finales de 1983, Sega había lanzado 21 títulos respecto a los 9 de Nintendo, pero a finales de 1984 la



» [SG-1000] *Borderline* apareció para PS2 como parte de la serie Sega Ages 2500.

cosa estaba más igualada, con SG-1000 y 32 juegos, frente a los 28 de Famicom. La competencia era feroz y existía un gran nivel de simetría entre ambos catálogos, lo que inevitablemente llevó a comparaciones. La NES ofrecía un scroll más suave y sprites más coloristas, mientras que la SG-1000 luchaba contra los bruscos frame rates y sus monocromáticos sprites Spectrumescos. La comparación típica se hacía entre la killer app de Famicom *Donkey Kong* y el desafortunado port *Congo Bongo* de Sega. Cuando *Bongo* fue adaptado a SG-1000, perdió los gráficos isométricos del arcade, su máximo atractivo, mostrando un juego más simple. *Bongo* no fue rival para el *Kong* de Nintendo.

Una mejor comparación entre los dos sistemas fueron los ports de *Lode Runner de* Brøderbund. Sega reprogramó una fiel conversión del juego de Apple II, manteniendo los gráficos del original de una sola pantalla. Nintendo, por su parte, optó por permitir a Hudson Soft adaptar el juego para mostrar mejor las capacidades gráficas de Famicom. Amplió los gráficos con el uso de sprites más grandes y detallados y utilizó un suave scroll para desplazarse por el escenario. Pero más allá de esto,



» *Borderline* fue el primero, y el relanzamiento en 2008 para Dreamcast de *Border Down* fue el último. Bonita serendipia entre ambos títulos...

Nintendo demostró una mayor disposición a trabajar con third parties. Sega no quería relacionarse demasiado con sus rivales en el universo arcade, y prefería licenciar y reprogramar los juegos para SG-1000 por sí misma. Nintendo tenía menos escrúpulos a la hora de cortejar a los third parties y procedió a bloquearlos con acuerdos de licencias y exclusividad. Quizás el mayor triunfo inicial de Nintendo fue asegurar los derechos de títulos populares de Namco como *Pac-Man*, *Mappy* y *Xevious*.

Pero no estaba todo perdido ya que Sega tenía ventaja en las coin-ops. El catálogo de SG-1000 fue impulsado por ports de grandes éxitos como *Zaxxon* y *Zoom 909*. Sega luchó contra la alianza Nintendo/Namco licenciando títulos de éxito de Jaleco como *Pop Flamer* y *Exerion*, y también obtuvo licencias de manga y anime en propiedad.

Sega también adoptó estrategias que se repetirían en la era Mega Drive. Se hizo especial hincapié



DOKI DOKI PENGUIN LAND
どきどきペンギンランド

1985

■ La saga comenzó su andadura en SG-1000. Este simpático puzle/plataformas está protagonizado por un papá pingüino que debe desplazar cuidadosamente un huevo hasta la parte inferior de la pantalla donde espera mamá pingüino. ¡No sin nuestro hijo!



GULKAVE ガルケーブ

1986

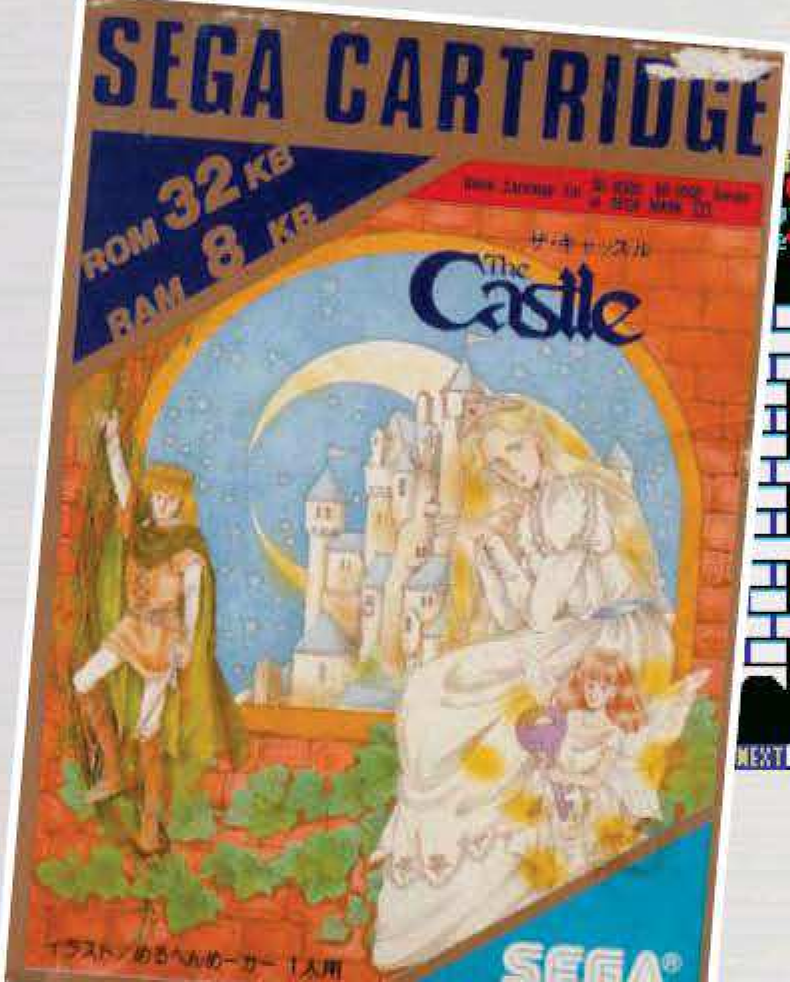
■ Uno de los primeros shoot'em-ups de Compile y el más serio candidato a la categoría de juego más impresionante a nivel gráfico para SG-1000. *Gulkave* cuenta con controles precisos y un vertiginoso gameplay, además de un scroll parallax épico y una magnífica BSO. Una auténtica joya shooter plena de virtudes.



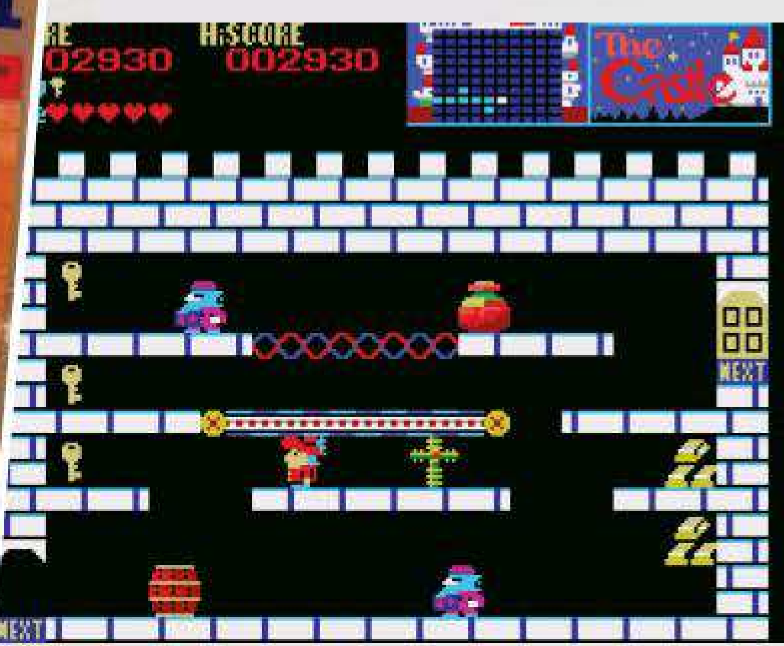
NINJA PRINCESS 忍者プリンセス

1986

■ Un año antes de que Samus liderase a las mujeres peleonas en el mundo del videojuego, Sega había vencido a Nintendo en su pulso particular con este run-and-gun de temática ninja. La recreativa original es similar y anterior al *Commando* de Capcom, aunque su estilo recuerda más al adorable *Pocky & Rocky*.



» *The Castle* de ASCII era la conversión de un juego de MSX. La secuela apareció más tarde en MSX y NES.



» [SG-1000] *The Castle* es uno de los títulos de SG-1000 más complejos, ofrecía grandes dosis de exploración.

▶ en los títulos deportivos, publicados bajo el sello *Champion Sports*. Nueve títulos fueron lanzados en la serie incluyendo clásicos imperecederos como *Baseball*, *Football* e incluso *Kendou*. Algunos de ellos eran licencias ya existentes como *Super Golf* de Logitec de 1981 mientras que otras eran originales de Sega. *Champion Boxing* fue el primer proyecto del gran Yu Suzuki con Sega, con gráficos fantásticamente detallados de Rieko Kodama (conocida por *Phantasy Star*). Sega también utilizó el apoyo de las celebridades, contó con el dúo japones 'Tunnels' para popularizar sus máquinas.

Mirando más allá del mejorado catálogo de software de Sega, Hideki Sato sintió que el formato físico en el que eran lanzados los juegos podría ser actualizado y optimizado. Comentó que los cartuchos originales parecían pequeñas lápidas negras que sobresalían de la consola. Su aportación más importante en la época fue el desarrollo de una alternativa más alegre y de bolsillo, las My Card de Sega, juegos en microchips insertados en piezas de plástico con un grosor de 2mm y del tamaño de una tarjeta de crédito. Requerían de un adaptador Card Catcher que se conectaba en la ranura del cartucho.

Se introdujeron en 1985 con algunos relanzamientos de títulos clásicos. El diseño compacto permitía trasladar colecciones de juegos de casa en casa. Sega incluso experimentó con una versión EPROM regrabable de My Card, que podía ser sobrescrita en quioscos diseñados a tal efecto por un coste reducido, al igual que el sistema de Nintendo Famicom Disk que aparecería un año después. Sega retornó más adelante al formato cartucho para tener mayor capacidad de memoria y NEC utilizaría más tarde el diseño de My Card para sus HuCards de PC Engine.

Sega buscó más allá de Japón para hallar fans de SG-1000, con la primera hornada de juegos incluyendo cajas e instrucciones en japonés e inglés, para llegar a una audiencia global. Grandstand Leisure vendió la Sega 1000 en Nueva Zelanda, y la SG-1000 II encontraría un punto de apoyo más allá del Mar de China Oriental en Taiwan, distribuida y renombrada por Aaronix.

En octubre de 1985, Sega lanzó la sucesora de la SG-1000, el sistema Mark III. Basada en el hardware de última generación System 2, estaba mejor equipada para plantar cara a la Famicom. En un movimiento que ha sido empleado varias veces para mantener la lealtad de la marca, Sega confirmó que Mark III era compatible con el software primigenio, además incluía una ranura para utilizar el formato My Card. Sega continuó mostrando en color azul los packs del software de SG-1000 para indicar compatibilidad con ambos sistemas e introdujo las cajas rojas para distinguir los juegos que utilizaban el más avanzado hardware de Mark III.

> **“Sega buscó más allá de Japón para hallar fans de SG-1000”**

Sega lanzó más juegos para SG-1000 después de la aparición de Mark III, incluyendo éxitos como *Wonder Boy* y *Hang-On II*. El último par de juegos fueron *The Black Onyx* en 1986, un port del RPG de vieja escuela de Bullet Proof Software y un juego de *Sherlock Holmes* desarrollado por Sega, *Portrait of Loretta*.

Al final, Sega sería segundo, a bastante distancia, respecto a Nintendo, incluso con el hardware superior de Mark III, y solo logró obtener un 10% de cuota de mercado. Sin embargo, se defendió del resto de contendientes para mantener un segundo lugar que generó unas ventas de dos millones de unidades en todo el mundo. En un escenario en el que Famicom no hubiera existido, estas cifras habrían convertido en un gran éxito a la SG-1000, pero fue ensombrecida por el fenómeno Nintendo.

El recuerdo de la SG-1000 se desvaneció durante muchas décadas ya que Sega y sus fans miran hacia las etapas de MD y Saturn para sentir la nostalgia. Sin embargo, el estatus de 'perjudicado' que Sega se encontró desde el principio ayudó a forjar una gran

LOS JUEGOS MAS RARUNOS

Harán que tu cartera tiemble de miedo...



PACHINKO パチンコ

PRECIO ESTIMADO: 1.200-1.400€

■ Este es probablemente el título más extraño y buscado de SG-1000. El juego es una simulación de las populares recreativas. Su rareza es atribuida a un bug que hizo que fuera retirado de las tiendas. *Pachinko II*, apareció semanas después, con el bug ya corregido, para sustituir a su desafortunada, y cara, precuela.



SPACE SLALOM スペーススラローム

PRECIO ESTIMADO: 800-900€

■ Quizá más raro aún que *Pachinko*, *Space Slalom* es también el juego más "pequeño" de SG-1000 con tan solo 8KB. El peso de la evidencia sugiere que Sega adaptó un desechado y posiblemente inédito arcade del desarrollador Orca. Después de quebrar (¡dos veces!) los miembros de Orca se unieron para formar Toaplan.



SANNIN MAHJONG 三人麻雀

PRECIO ESTIMADO: 70-90€

■ Debido a sus ventas mediocres, la mayoría de los lanzamientos de Othello Multivision son difíciles de encontrar y pueden echar atrás al coleccionista que prefiere los juegos completos con caja. *Sannin Mahjong* es quizá el más raro, debido a su limitado atractivo y la competencia de los dos *Mahjong* de Sega.

comunidad alrededor de su historia. En 2001 hubo muchas referencias a la SG-1000 en el juego paródico *Segagaga* de Dreamcast, incluyendo un cameo de la mascota, el profesor Asobin. *Astrododge*, el primer juego homebrew en dos décadas, fue lanzado por Revival Studios en 2013. En ese mismo año, para conmemorar el 30 aniversario, Sega encargó un álbum de cuatro discos con música de juegos de SG-1000 y Mark III. El corazón y el alma del coleccionista de SG-1000 está puesto en el software. Mientras que el fan de Nintendo tiene que perseguir más de 1.000 referencias para llegar al full set, el amante de Sega "sólo" necesita preocuparse por encontrar 42 cartuchos y 29 My Cards.

Mirando a la historia del videojuego a grandes rasgos, podríamos disculpar que penséis que Atari 2600 fue la primera, seguida de NES/FC. Desde ese punto de vista SG-1000 es como una especie de eslabón perdido. Es un puente que une la pureza de Atari con los gráficos coloristas y el suave scroll de la máquina Nintendo que marcó esa generación. Es producto de un tiempo en el que Sega estaba comenzando, experimentando, desarrollando su talento y buscando su distintivo 'cielo azul'. Si te van los instintos primarios y las emociones básicas merece la pena exhumar una SG-1000. *



» [SG-1000] Los gigantescos gráficos animados de *Phoenix Rie* en *Champion Boxing* son realmente impresionantes, dadas las limitaciones del hardware.

HABLA YU SUZUKI

El legendario desarrollador recuerda sus primeros días con SG-1000

***Champion Boxing* fue tu primer juego en Sega (codesarrollado con Yoshiki Kawasaki y Rieko Kodama). ¿Cómo resultó el desarrollo del juego en el hardware de SG-1000?**

La señora Kodama era una diseñadora de nuevo cuño cuando fue asignada al juego. Comenzamos el proyecto como una prueba, por lo que la señora Kodama era la única diseñadora. Había pocos diseñadores, así que recuerdo que le ayudé a hacer dibujos para algunos movimientos del boxeador.

El señor Kawasaki se encargó de crear el público del escenario. A pesar de las limitaciones de memoria, fue capaz de crear una gran variedad de patrones y colorido. En aquella etapa yo también era un recién llegado por lo que resultaba reconfortante tener al señor Kawasaki en el equipo. Poco tiempo después pusimos a prueba a Kawasaki diseñando motos y otros elementos para *Hang-On*.

¿Aprendiste alguna lección importante durante el desarrollo de *Champion Boxing* que te sirviera en títulos posteriores?

Championship Boxing fue un proyecto menor con un numero limitado de personas asignadas, por lo que me dio la oportunidad de aprender la mecánica de desarrollar juegos y cómo interactuar con los demás departamentos sin demasiada presión. Si no me hubiera familiarizado con todo este proceso no sé si habría sido capaz de gestionar proyectos mayores como *Hang-On*, que llegó después.

En ese momento, en Sega se decía que para convertirse en un auténtico líder de desarrollo hacían falta al menos siete años. Aunque fue un proyecto menor, fui promocionado en mi primer año, y creo que ese éxito me llevó al siguiente proyecto. Quiero dar las gracias al señor Yoshii, mi jefe, sin esa oportunidad no sería hoy quien soy.



¿Cuál es tu opinión sobre la SG-1000 como hardware para trabajar?

Siempre he abordado el desarrollo de juegos tratando de sacar el mayor rendimiento posible al hardware. Con la SG-1000, la memoria era limitada, así que si no eras creativo, resultaba difícil destacar sobre otros juegos de SG-1000.

Cuando estás desarrollando videojuegos, siento que la fuerza del software se expresa mejor estilísticamente. Desde el principio, con *Championship Boxing* para la SG-1000, mi objetivo era sobrepasar los límites del sistema. Conseguimos plasmar detalles, como las expresiones faciales del boxeador al ser golpeado, que iban más allá de todo lo visto en SG-1000.

La gente empezó a pensar que *Championship Boxing* podría ser válido como máquina recreativa. Así que utilizamos una SG-1000 en un mueble de coin-op en un salón recreativo. Los resultados fueron tan positivos, que adquirimos ese lugar.

Yu Suzuki está trabajando actualmente en Shenmue III y puedes apoyar la campaña en: ***shenmue.link***



HOME BASIC ホームベーシック

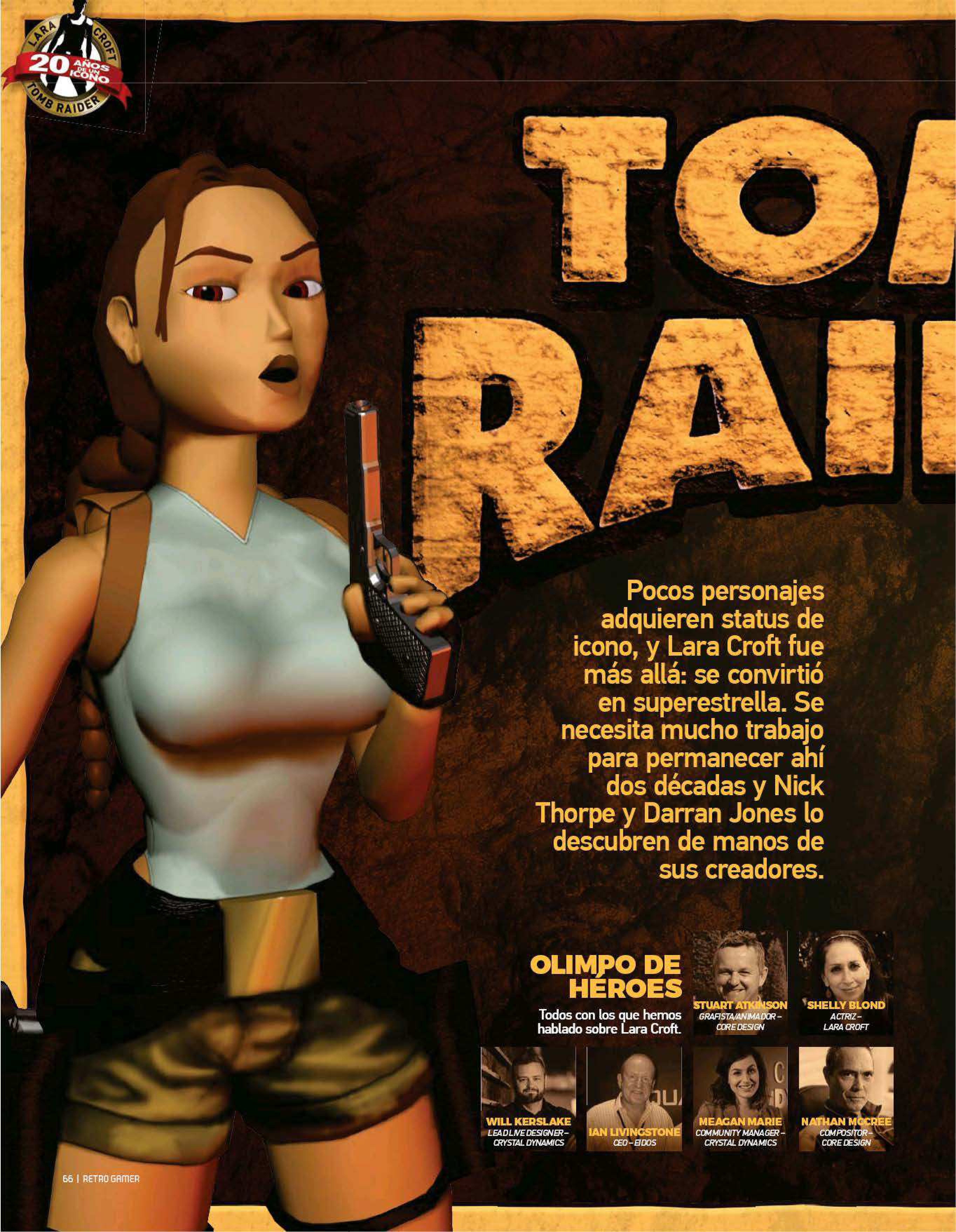
PRECIO ESTIMADO: 250-275€

■ Existen una serie de cartuchos de BASIC para ser utilizados con el teclado SK-1100. Ofrecen versiones cada vez más avanzadas del Sega BASIC y mayor cantidad de RAM para escribir, salvar y cargar programas en cinta de cassette. El que hay que conseguir es Home BASIC, una de las últimas revisiones lanzadas en 1985.



LAS RARAS JOYAS DE TAIWAN...

■ Las compañías taiwanesas mantuvieron viva la SG-1000 durante mucho tiempo tras ser descatalogada oficialmente. A pesar de la popularidad inicial de SG-1000 en Taiwan, el mercado, a nivel hardware y software, se inundó de 'Famiclones'. Encontrar estos juegos hoy, incluso en su país natal, es todo un reto.



Pocos personajes adquieren status de icono, y Lara Croft fue más allá: se convirtió en superestrella. Se necesita mucho trabajo para permanecer ahí dos décadas y Nick Thorpe y Darran Jones lo descubren de manos de sus creadores.

OLIMPO DE HÉROES

Todos con los que hemos hablado sobre Lara Croft.

STUART ATKINSON
GRAFISTA/ANIMADOR – CORE DESIGN

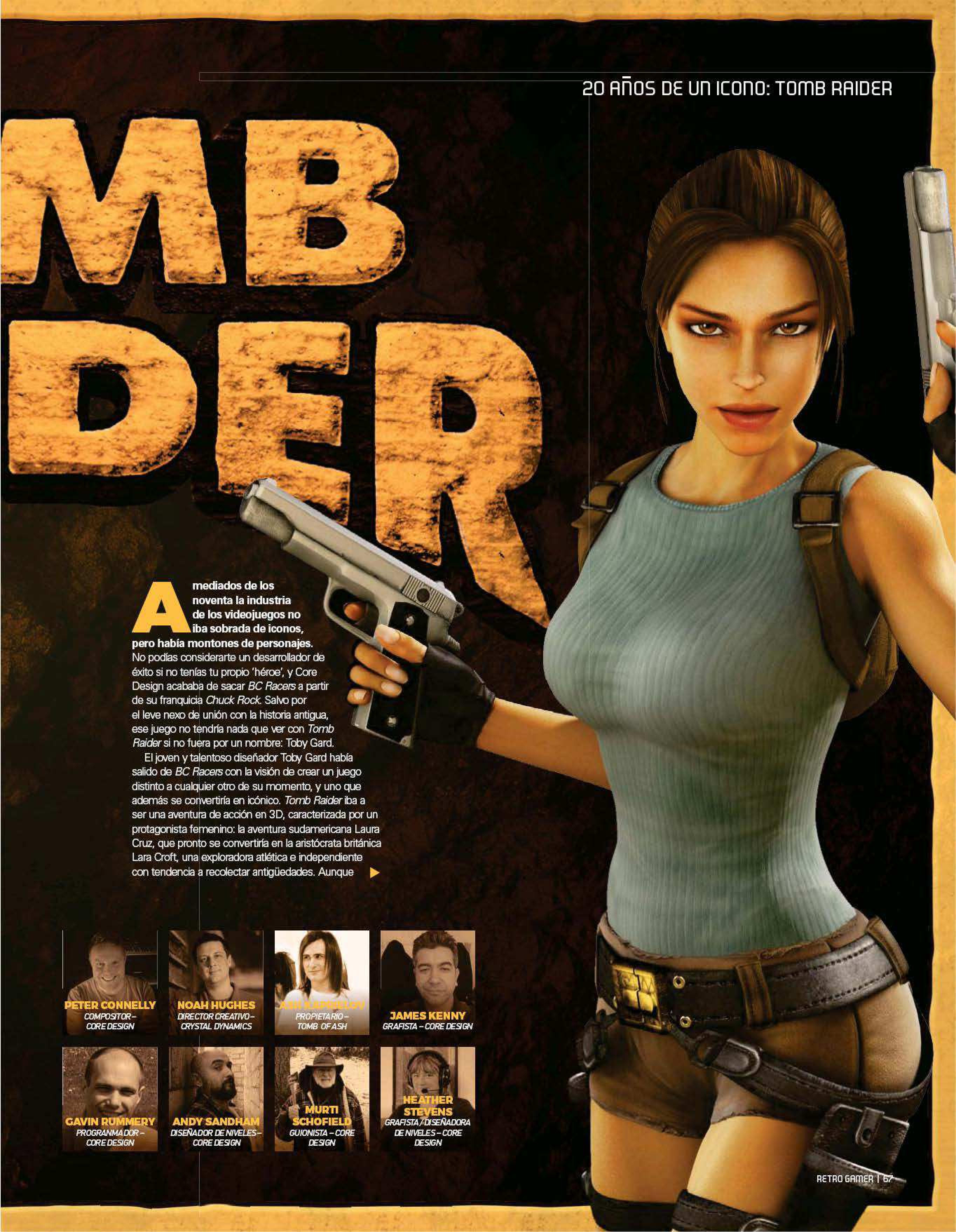
SHELLY BLOND
ACTRIZ – LARA CROFT

WILL KERSLAKE
LEAD LIVE DESIGNER – CRYSTAL DYNAMICS

IAN LIVINGSTONE
CEO – EIDOS

MEAGAN MARIE
COMMUNITY MANAGER – CRYSTAL DYNAMICS

NATHAN MCCREE
COMPOSITOR – CORE DESIGN



A mediados de los noventa la industria de los videojuegos no iba sobrada de iconos, pero había montones de personajes. No podías considerarte un desarrollador de éxito si no tenías tu propio 'héroe', y Core Design acababa de sacar *BC Racers* a partir de su franquicia *Chuck Rock*. Salvo por el leve nexo de unión con la historia antigua, ese juego no tendría nada que ver con *Tomb Raider* si no fuera por un nombre: Toby Gard.

El joven y talentoso diseñador Toby Gard había salido de *BC Racers* con la visión de crear un juego distinto a cualquier otro de su momento, y uno que además se convertiría en icónico. *Tomb Raider* iba a ser una aventura de acción en 3D, caracterizada por un protagonista femenino: la aventura sudamericana Laura Cruz, que pronto se convertiría en la aristócrata británica Lara Croft, una exploradora atlética e independiente con tendencia a recolectar antigüedades. Aunque ▶

PETER CONNELLY *COMPOSITOR – CORE DESIGN*

NOAH HUGHES *DIRECTOR CREATIVO – CRYSTAL DYNAMICS*

ASH KAPIDELOV *PROPIETARIO – TOMB OF ASH*

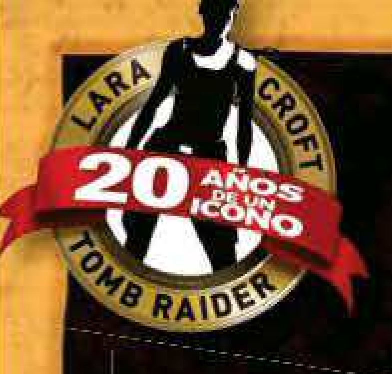
JAMES KENNY *GRAFISTA – CORE DESIGN*

GAVIN RUMMERY *PROGRAMADOR – CORE DESIGN*

ANDY SANDHAM *DISEÑADOR DE NIVELES – CORE DESIGN*

MURTI SCHOFIELD *GUIONISTA – CORE DESIGN*

HEATHER STEVENS *GRAFISTA / DISEÑADORA DE NIVELES – CORE DESIGN*



DANDO VIDA A LARA

Shelly Blond nos cuenta cómo dio voz a Lara en el primer juego de Tomb Raider.



¿Cómo conseguiste el trabajo de poner voz a Lara Croft?
Fui a una audición después de que Eidos y Core hubieran estado buscando la voz correcta durante meses. Me mandaron unas frases del guion, junto a una descripción muy breve de Lara, las grabé en un cassette y las mandé a Core. Unos días después me pidieron que participara en una conferencia telefónica con gente de Eidos y Core, incluyendo a Nathan McCree, y después de algunas audiciones más me dijeron que tenía el trabajo. Fue maravilloso conseguirlo, sabiendo que habían estado buscando tanto.

¿Cuánta información te dieron sobre el personaje antes de que interpretarlo?
Para la prueba simplemente me dieron un esquema y me dijeron que era una chica con gusto por la aventura que 'hablaba bastante bien'. Para el trabajo en sí, me dieron algo más de detalles acerca de su educación y trasfondo. Me pidieron que la interpretara de una forma muy plana y no emotiva, y con cierto aire a 'chica Bond'. Yo habría añadido más inflexiones, variedad de tono y emociones a mi voz, pero la querían así. Mi trabajo era dar vida a su personaje, así que no puse inconvenientes.

¿Por qué no volviste a dar vida al personaje en las secuelas?
Me pidieron que retomara el personaje en el segundo juego después de que la química hubiera funcionado, el juego hubiera sido un éxito tremendo y las reviews del propio juego y de la voz hubieran sido tan buenas. Pero por entonces me habían contratado en otras compañías y no podía hacer el trabajo. Di mi permiso para que usaran todas mis frases de lucha, caídas y frases cortas del primer juego para *Tomb Raider II* y *Tomb Raider III*... Así que sigo en los juegos. Judith Gibbons puso la voz, pero los pequeños fragmentos son los originales.

Es un honor haber sido la voz original de un personaje tan icónico. Tiene muchísimos fans, ha formado parte de la vida de mucha gente y estoy sinceramente emocionada por haber sido parte de todo ello.

» La iconografía de Lara está pensada para gustar a hombres y mujeres. Es una heroína para todos.


» [Saturn] El famoso encuentro con el T-Rex, capturado desde un punto seguro.

"Se fue creando mucha expectación en torno a Tomb Raider, pero fuimos prudentes."
Ian Livingstone

Lara no era la primera protagonista femenina de un videojuego, era una decisión atrevida: no había demasiados personajes fuertes de su género en la época. Pero aparte de la elección de Lara, también era atrevida la decisión de hacer un juego de acción y aventura en 3D. No solo no se parecía a nada previo, sino que la plataforma originaria sería Sega Saturn, una máquina que acabaría siendo conocida por su no muy habitual forma de gestionar los gráficos 3D.

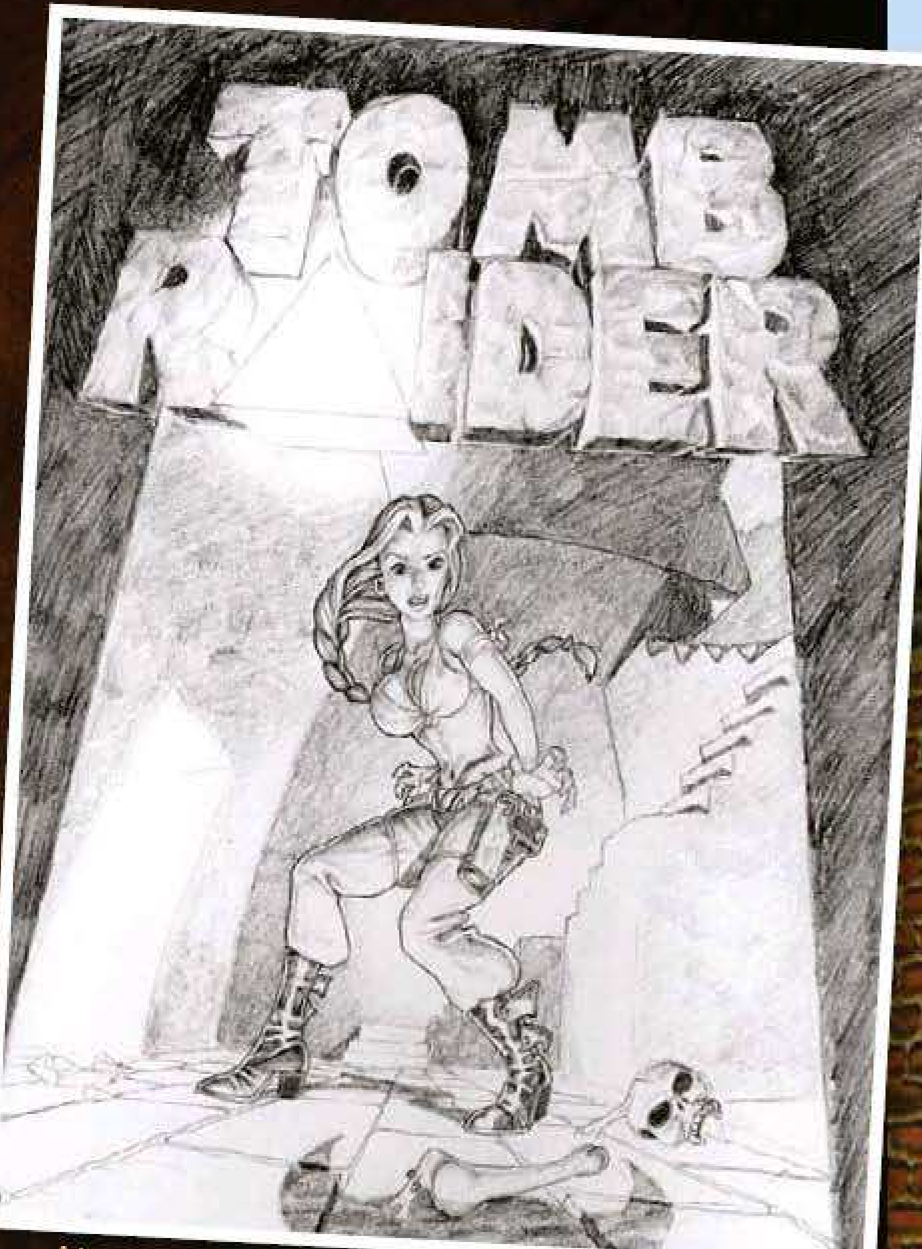
"Definitivamente, innovamos muchísimo con *Tomb Raider*," dice Gavin Rummery, programador de los dos primeros juegos. "Cuando Toby los describió durante mi primer día en Core, no estaba seguro de que fuera posible hacerlos porque no existía nada similar." Por supuesto, si ese precedente hubiera existido no habría sido un problema. "En ningún momento nos planteamos la posibilidad de copiar otros juegos, así que no nos pusimos otros como referencia," recuerda Heather Stevens, grafista y diseñadora de niveles de los dos primeros juegos.

Era un enorme salto con respeto a lo que Core Design había hecho antes, y el equipo tuvo que bregar con ello. "Lo que nos pareció el mayor desafío era averiguar cómo demonios íbamos a crear escenarios con los que Lara pudiera interactuar," recuerda Rummery. "Heather estuvo intentando crearlos directamente en 3D Studio, que solo se podía editar en modo wireframe, pero ni Paul [Douglas, programador] ni yo teníamos ni idea de cómo hacer que un personaje interactuara con los escenarios de aquel modo, teniendo en cuenta las limitaciones de procesado de la época."

"Lo revolucionario fue la idea de construirlo todo sobre una rejilla," continúa Rummery. "Para mí, ese fue el punto en el que *Tomb Raider* se convirtió en un producto factible y todo empezó a cobrar sentido. Toby pudo definir los movimientos de Lara, Paul pudo hacer funcionar el control, y yo fui capaz de construir un editor de niveles que Neal [Boyd, grafista] y Heather pudieron usar para construir y testear los escenarios mucho más deprisa de lo que lo hubiéramos hecho con 3D Studio."

Que el sonido del juego funcionara era importante, y esa tarea recayó en Nathan McCree, aunque teniendo en cuenta la cantidad de tiempo de la que dispuso más bien podría decirse que esa tarea recayó *sobre* él. "El primer *Tomb Raider* fue algo frenético. Creo que tuve como tres semanas para componer la música. Fue más bien un caso de escribir algo y luego pensar cómo encajarlo en alguna parte," nos cuenta. "Lo que acabó resultando obvio durante el proceso de instalación fue que los temas funcionaban mejor cuando los ubicábamos en lugares concretos para describir un escenario particular o un sentimiento en un momento específico del juego. Y





» Arte conceptual del primer *Tomb Raider*. Muestra a Lara, de forma nada sorprendente, en una tumba.

así nació la idea de la música asociada a escenarios."

Nathan no era el único en percibir la presión, ya que el equipo entero luchaba contra una fecha de entrega muy ajustada. "Fue duro desarrollar *Tomb Raider* (días interminables y demás) pero muy satisfactorio," confirma Heather Stevens. Esa situación acabó llevando a contar con más equipo. "Yo era animador y constructor de modelos, trabajando en la habitación contigua al equipo de *Tomb Raider*, y también buen amigo de Toby Gard," explica Stuart Atkinson, grafista que trabajó en los primeros juegos de *Tomb Raider*. "Me preguntó si podía echar una mano con los enemigos a cuatro meses de la fecha de entrega, con la presión aumentando de forma constante. ¡Así que acepté el desafío!"

Tomb Raider fue lanzado en octubre de 1996 para Saturn, seguido de versiones para PlayStation y PC en noviembre. Detallaba la búsqueda del Scion Of Atlantis para la misteriosa empresaria Jacqueline Natla. El juego fue un éxito comercial y de crítica. Pero aunque el equipo de Core Design estaba ante un bombazo, no lo sabían. "Ninguno de nosotros sabía hasta qué punto sería un éxito," dice Rummery. "Podíamos saber que estaba siendo bien recibido, pero fue al empezar a ver las cifras de ventas cuando nos dimos cuenta de hasta qué punto era un gran éxito." Ni siquiera los jefes estaban al tanto de hasta qué punto el recibimiento había sido positivo. "La cobertura previa al lanzamiento nos había animado. Había expectación en torno a *Tomb Raider*, pero éramos prudentes con nuestras expectativas," dice Ian Livingstone, entonces presidente y CEO del publisher de *Tomb Raider*, Eidos. "Recuerdo que presupuestamos vender 100.000 unidades. No podíamos ni imaginar que el primer *Tomb Raider* vendería siete millones."

Aunque no cabe duda de que el juego fue un esfuerzo de equipo, suele citarse la infuencia de un nombre como clave para el éxito del juego. "Gracias a la obstinación de Toby Gard y su visión de un personaje femenino fuerte en un videojuego podemos disfrutar ahora de la inimitable Lara Croft," dice ▶





» Aunque el arte conceptual mostraba la cola de caballo, esta no apareció hasta *Tomb Raider II*.

ALREDEDOR DEL MUNDO

Los juegos de Tomb Raider se han desarrollado por todo el mundo. ¿Cuántos de estos escenarios recuerdas?

Stevens. "Sin duda, Lara fue básica para el éxito del juego y su potencial comercial. Era un personaje que se ganó el corazón de los jugadores masculinos y femeninos. Pero además, el juego era mucho más que un personaje atractivo," concluye. "Creo que el factor clave fue Toby Gard," coincide Stuart Atkinson. "Fue su visión la que dio seguridad a todo el mundo para que avanzáramos. También tuvo suerte con el equipo que acabó formando, no solo por su talento sino por cómo confió en su visión." Pero no es el único factor reseñable. "Y, por supuesto, hasta qué punto el juego original era extraordinario, algo que me impresionó en su día."

Desafortunadamente, Toby Gard no permaneció unido a la serie para disfrutar del éxito. Diferencias creativas abrieron una brecha entre él y la dirección de Core Design, y acabaría dejando la compañía sin verse implicado en *Tomb Raider II*, dejando pasar una auténtica fortuna en royalties. La mayoría del equipo permaneció a bordo para la secuela, que hubo que preparar en menos de un año. ¿Fue muy doloroso? "Trabajar en la secuela fue el paso natural," apunta Stevens. "Habíamos invertido tanto tiempo y creatividad en *Tomb Raider* que hubiera sido impensable distanciarnos de ello."

Externamente, Lara Croft ya empezaba a convertirse en una estrella, lo que significó la fama para muchos de los implicados en el título. "Mientras preparábamos el lanzamiento de *Tomb Raider II* tuvimos que hacer un montón de entrevistas para prensa y televisión, y fue ahí donde me di cuenta del éxito," recuerda McCree. *The Face* dio un reportaje de portada al personaje. Rhona Mitra fue empezando a ganar popularidad como la Lara Croft 'real', y colaboró con Dave Stewart de Eurythmics en la grabación de música que saldría a la venta bajo el nombre de Lara. Todo ello multiplicó

MAR DEL ÁRTICO
TOMB RAIDER: UNDERWORLD

JAN MAYEN
TOMB RAIDER: UNDERWORLD

SIBERIA
RISE OF THE TOMB RAIDER

IRLANDA
TOMB RAIDER CHRONICLES

RUSIA
TOMB RAIDER CHRONICLES

PRAGA
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

KAZAKHSTAN
TOMB RAIDER:LEGEND

PARÍS
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

VENECIA
TOMB RAIDER II

CHINA
TOMB RAIDER II

TOKIO
TOMB RAIDER: LEGEND

GRECIA
TOMB RAIDER

ROMA
TOMB RAIDER CHRONICLES

SIRIA
RISE OF THE TOMB RAIDER

NEPAL
TOMB RAIDER: LEGEND

TIBET
TOMB RAIDER II

YAMATAI
TOMB RAIDER 2013

EGIPTO
TOMB RAIDER, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

MEDITERRÁNEO
TOMB RAIDER: UNDERWORLD

INDIA
TOMB RAIDER III

CAMBOYA
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

MAR DE ANDAMÁN
TOMB RAIDER: UNDERWORLD

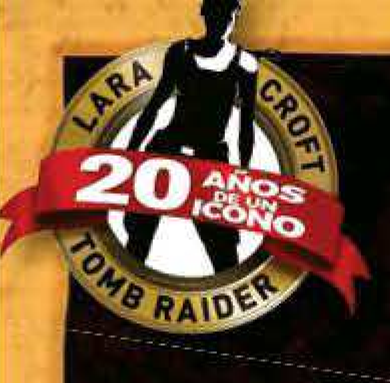
TAILANDIA
TOMB RAIDER: UNDERWORLD

GHANA
TOMB RAIDER: LEGEND

PACÍFICO SUR
TOMB RAIDER III

ANTÁRTIDA
TOMB RAIDER III

» Las dos pistolas de Lara son tan icónicas como el personaje.




» [PC] Incluso las cavernas eran más grandes en *Tomb Raider II*, gracias a los avances gráficos.


» Ash Kaprielov y varias personas del equipo de Core Design aparecieron en el homenaje a *Tomb Raider* de PLAY Expo.

"Hice un prototipo de Lara conduciendo un quad usando solo un editor de animaciones"
Stuart Atkinson


» [PlayStation] *Tomb Raider II* añadió vehículos al juego, algo de lo que Stuart Atkinson está particularmente orgulloso.

las expectativas por *Tomb Raider II*, y Sony aprovechó para firmar con Eidos un acuerdo de exclusividad, asegurándose de que PlayStation sería la única plataforma en recibir el juego.

En Core, el equipo estaba ocupado intentando superar lo que habían hecho antes, incluso a base de refinar detalles. "Estaba muy contento por haber conseguido que el pelo de Lara se moviera," dice Rummery. "No habíamos podido hacerlo en el original porque no funcionaba con los movimientos acrobáticos, parecía que tenía una anguila eléctrica con vida propia pegada a la cabeza. Pero en *TRII* encontré un modo de hacerlo funcionar y estaba muy contento con lo natural que quedaba. Las físicas eran ultra-sencillas e hice trampa, pero lo conseguí."

Otras adiciones fueron más sustanciosas. Las mejoras en el motor gráfico permitieron que hubiera grandes espacios abiertos impensables en el juego original, y Lara dejó de estar limitada a moverse a pie. "Introducir vehículos fue idea mía, estoy muy orgulloso de ello," dice Atkinson. "Hice un prototipo de Lara pilotando un quad usando solo el editor de animación (sustituí su animación de correr por un quad pegado a su trasero), y que daba una idea bastante aproximada de cómo quedaría."

En el apartado de audio, McCree hizo mejoras al estar más involucrado en el proceso de desarrollo. "Con *Tomb Raider II*, tuve algo más de tiempo de desarrollo (cerca de dos meses) y aunque compuse el doble de temas, había un plan en mi cabeza acerca de cómo darles unidad," recuerda el compositor. "Expandí los temas, estableciendo nuevos motivos pero centrándome en la idea de las localizaciones que había nacido en el primer juego. La implementación mejoró, ya que pedí control acerca de cuándo y cómo tenía que arrancar cada melodía."

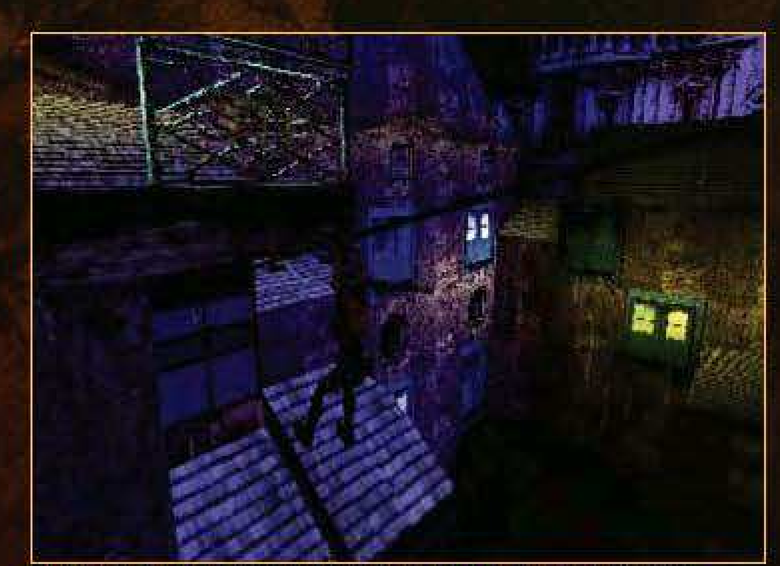
Uno de los momentos más memorables del juego vino causado, precisamente, por la estrechez de la fecha de entrega. "El juego iba a finalizar, supuestamente, después de la batalla con el dragón, pero no nos parecía una conclusión satisfactoria, así que tuvimos la idea de hacer un epílogo," explica Rummery. "Debido a la escasez de tiempo de que disponíamos, se decidió reutilizar la Mansión Croft, con una pequeña batalla en la que Lara defendía su hogar. Y entonces llegaba la 'escena de ducha' donde Lara disparaba al jugador: ¡era nuestra respuesta a todas las peticiones de cheats de desnudos!"

Tomb Raider II fue otro éxito crítico y comercial, sobrepasando las ventas del original. Enseguida se pusieron en marcha los planes para *Tomb Raider III*, pero esta vez la mayor parte del equipo original decidió pasar a otro proyecto. "Dejar conscientemente un proyecto superventas junto a los cheques de royalties parecía una tontería," recuerda Atkinson, "pero nuestro equipo quería dos años para desarrollar *Tomb Raider III* y hacer algo diferente. Los productores lo querían hecho en un año. Para aquellos que habían hecho eso dos años consecutivos, era demasiado."

Por suerte, la ampliación del equipo para *Tomb Raider II* proveyó al mismo de nueva sangre con la que seguir adelante. "Estaba terminando de crear algunos niveles multijugador (que no se usaron) para *Fighting Force* cuando oí que necesitaban ayuda con el FMV de *Tomb Raider II*, así que me ofrecí porque estaba empezando a ver niveles multijugador en sueños," recuerda Andy Sandham, que haría el diseño de niveles de *Tomb Raider III* en adelante. "Mi misión en *Tomb Raider II* fue hacer estallar la Gran Muralla China, si no recuerdo mal. Esa fue mi entrada en la tradicional desintegración de monumentos históricos de la saga *Tomb Raider* y la ayuda a la extinción de especies en peligro."

Otro recién llegado al equipo de *Tomb Raider III* fue Peter Connelly, que permaneció en la saga el resto de la etapa de Core Design. Como muchos de los nuevos, estaba encantado de estar allí. "Mi primera experiencia auténtica con la serie fue jugar a *Tomb Raider II*," recuerda el músico. "Se lo había comprado a alguien por Navidad y lo estuvimos jugando a fondo toda la mañana siguiente. Lo que recuerdo haber pensado más era que deseaba estar trabajando en un juego así. Nueve meses después, estaba en Core Design." Aunque su contribución al tercer juego fue pequeña, Connelly se convertiría en el principal músico de la serie desde el cuarto juego en adelante.

Tomb Raider III comenzó a abrir vías en nuevas direcciones para la serie, especialmente en mecánicas orientadas a la acción. Se incluyó un botón de sprint que era útil para esquivar a los enemigos, más una IA


» [PlayStation] Los tejados de Londres son una zona peligrosa para estar colgada a media noche.

renovada que permitía a éstos avisar a refuerzos y cerrar habitaciones, lo que exigía al jugador una aproximación más sigilosa a la acción. Los escenarios se volvieron más peligrosos, con arenas movedizas y corrientes letales en el agua. El otro gran cambio fue la inclusión de una estructura no lineal, con los jugadores comenzando en India y terminando en Antártida, con aventuras en Londres, Nevada y una isla del Pacífico Sur que se podían jugar en cualquier orden.

Tomb Raider III no funcionó tan bien como sus predecesores, pero siguió siendo un superventas, distribuyéndose más de seis millones de copias, lo que garantizó otra secuela para 1999. Para Sandham, eso significó una nueva oportunidad. "Cuando Vicky (guionista de *TRI-III*) se fue después de *Tomb Raider III*, había un hueco que cubrir y entré yo con la idea de escribir los juegos con 'estilo de película'."

Para escribir la historia, primero escogíamos los niveles: para nuestro equipo la primera y más importante parte del desarrollo de cualquier *Tomb Raider* era 'comprar libros sobre civilizaciones antiguas' y así afianzar ideas que dieran pie a un borrador de argumento al que yo pudiera dar forma como algo coherente," continúa Sandham. "La siguiente fase es la del equipo haciendo cola en el scanner de la oficina, con libros gigantescos en la mano, para digitalizar las texturas de los niveles."

Tomb Raider: The Last Revelation introdujo más datos sobre la historia de Lara con un capítulo protagonizado por una versión juvenil de la protagonista en una aventura iniciática con su mentor y rival Werner Von Croy. Aunque el recibimiento crítico fue algo superior a la anterior entrega, *The Last Revelation* fue quizás el primer indicador real de que el interés en la serie estaba decreciendo: fue el *Tomb Raider* menos vendido con diferencia, pese a la incorporación de Dreamcast como tercera plataforma. Además, la dirección estaba preocupada por *The Last Revelation* por un motivo muy distinto.

Siendo el cuarto lanzamiento en cuatro años, era inevitable que comenzara a notarse la fatiga en el equipo durante el desarrollo. Sin embargo, la forma en que se expresó fue un impacto para los jugadores de todo el mundo. "Todos queríamos matar a Lara," dice Sandham. "Mirar el avatar de Lara cada día durante dos años era más de lo que algunos de nosotros podíamos soportar. La dirección nos dejó vía libre, así que durante dos semanas, tramamos un plan para matar a Lara, y lo seguimos al dedillo." De hecho, el juego acaba con Lara atrapada bajo la entrada colapsada de una pirámide, un dramático y quizás poético fin para la aventurera.

Por supuesto, el equipo no iba a salirse con la suya matando a la gallina de los huevos de oro de la ▶



» [PC] *The Last Revelation* es uno de los juegos con más tumbas del quinteto original de lanzamientos.

EL MAYOR FAN DE LARA

Hablamos con Ash Kaprielov de su amor por todo lo que rodea a Tomb Raider



¿Qué había de especial en *Tomb Raider* para que te convirtieras en fan?

Mis años de adolescente fueron algo difíciles, pero *Tomb Raider* me proveyó de una vía de escape. Los niveles eran tan vastos y desafiantes que me llevaba meses acabar un juego, y durante ese proceso olvidaba completamente mis problemas explorando civilizaciones antiguas. Cuando conseguí una conexión a Internet por primera vez, comencé a hablar con gente con experiencias similares, y como la mayoría de los foros estaban en inglés, mejoré mi uso del idioma. Hice muy buenos amigos gracias a *Tomb Raider* y Lara me dio el valor para irme a vivir solo a Inglaterra.

Háblanos de tu web, Tomb Of Ash

Cuando me mudé a Reino Unido decidí ayudar a mis colegas de LaraCroft.ru escribiendo una serie de artículos acerca de distintas ferias. Entrevisté a Andy Sandham, diseñador de niveles y guionista desde *Tomb Raider 3* a *Chronicles*. La entrevista fue traducida al ruso y me di cuenta de que no había sitio donde publicarla en inglés. La subí a mi cuenta de Tumblr personal, generó buenas reacciones, y decidí empezar con mi propia web. Al principio la llevaba yo mismo, pero acabé trayendo a una amiga croata y fan de *Tomb Raider* para que llevara las redes sociales. También cuento con April y Tatiana, que hacen fan-art. Ayudamos a Crystal Dynamics con entrevistas para el libro de *20 Years Of Tomb Raider*. Nuestro último logro fue co-organizar la mayor celebración del vigésimo aniversario de *Tomb Raider* hasta la fecha, en la PLAY Expo.

¿Cuál es tu momento favorito de *Tomb Raider*?

El 8 de octubre de 2016, cuando Core Design tomó el escenario principal de la PLAY Expo. Ahí se dieron cuenta de que su trabajo seguía siendo apreciado y admirado después de veinte años del primer juego. Nunca olvidaré ese día y me emociona saber que ayudé a que aquello tuviera lugar. He estado en muchos encuentros de fans, pero el fin de semana de la PLAY Expo fue posiblemente la primera vez que conecté de verdad con el fandom de *Tomb Raider*.



CREANDO TOMB RAIDER

Una retrospectiva con Toby Gard



¿No era *Tomb Raider* originariamente una exclusiva de Saturn?
Core tenía un trato exclusivo con Saturn, incluso cuando *Tomb Raider* salió. Desarrollamos las versiones de Saturn y PlayStation simultáneamente, pero hubo una temporada en la que Core no iba a ser capaz de sacarlo para Playstation, y entonces sí habría salido solo para Saturn. Esa era la exclusividad. Al final, funcionó mejor para los propietarios de Playstation, porque hay un montón de bugs en la versión de Saturn. Lo descubrimos después del lanzamiento, e intentamos corregirlo en la posterior versión de PlayStation, para la que tuvimos algo más de tiempo.

¿A qué desafíos te tuviste que enfrentar con el desarrollo de *Tomb Raider*?
Para serte sincero, todo era nuevo: éramos un equipo muy pequeño haciendo algo que nunca se había hecho antes. Cada día era un nuevo desafío. Pero los programadores eran estupendos (ninguno de los dos programadores principales había hecho un juego con anterioridad). Fue bastante impresionante.

¿Iba a ser Lara Croft un hombre originariamente?
Muy, muy al principio del planteamiento de *Tomb Raider*, había cuatro dibujos, y esos cuatro dibujos eran de un hombre, estilo Indiana Jones, en un mundo 3D. Cuando empecé a escribir el primer documento, trabajando en un diseño más específico para el personaje, también pensé en la posibilidad de que el jugador escogiera entre dos personajes, y diseñé un personaje masculino y otro femenino. Y entonces me di cuenta de que con el estilo de narrativa (como en una película), habríamos tenido que doblar el trabajo cinemático, y era demasiado ambicioso. Me gustaba más cómo había quedado Lara, así que fue la ganadora.

¿Te influyó alguna película?
Había una mezcla de influencias. Una eran las películas de John Woo (había visto *Hard Boiled* y quería meterlo en el juego, estaba emocionadísimo con esa película). Quería meter esas locuras con dos pistolas, con saltos y disparos. La otra era *Æon Flux*. En uno de los cortos, la protagonista está corriendo con unas uzis, masacrando a cientos de personas, y me pareció bastante enocionante. Así que para mí, Lara tenía que ser una estrella del cine de acción, disparando a dos manos, y eso se convirtió en parte integral de su vestuario.

¿Cuál es el secreto del éxito de *Tomb Raider*?
Muchas cosas diferentes, supongo. Tiene un personaje único y original, muchos momentos memorables, un diseño de niveles bastante inteligente y una mecánica plataformera bastante sólida. Partía de una historia que hundía sus raíces en la historia, y eso enganchaba bastante. Y tenía un buen argumento.

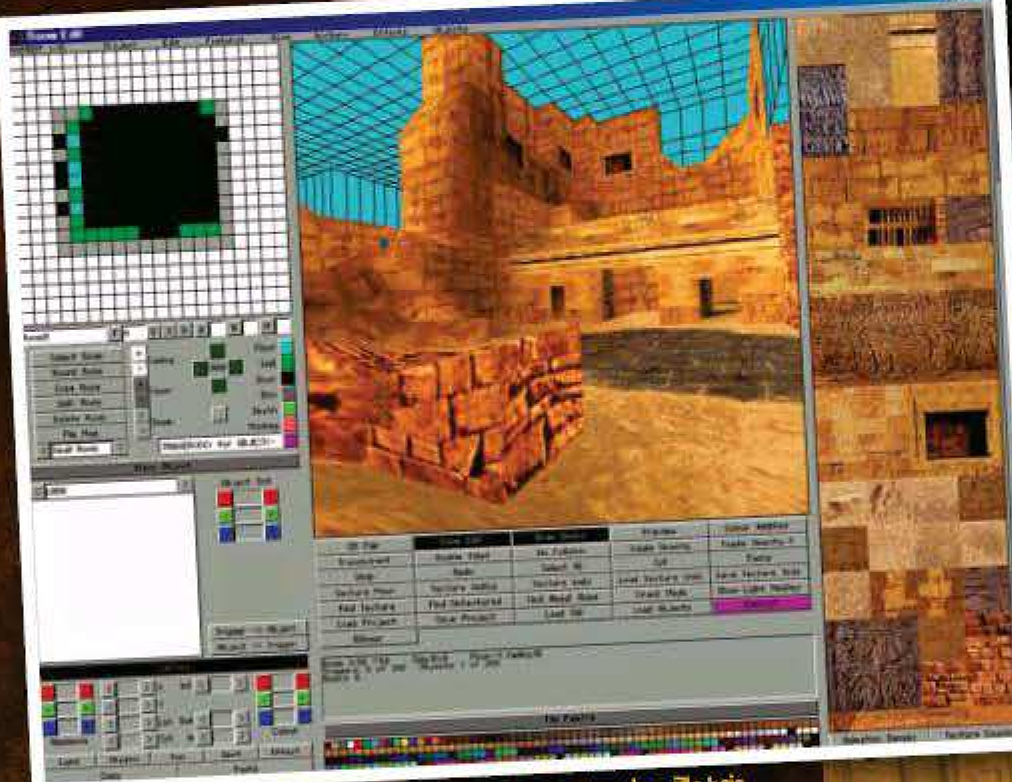
compañía. "Cuando Jeremy Heath-Smith, CEO de Core Design, se enteró de que la habíamos matado y de que era tarde para dar marcha atrás, nos dio unos cuantos gritos en su despacho." recuerda Sandham. "Nuestra penitencia fue tener que hacer un juego con todos los trozos descartados de otras entregas, lo que se convirtió en *Tomb Raider Chronicles*." Para dar sentido a todas esas piezas, *Tomb Raider Chronicles* agitó la estructura habitual de la serie, y en vez de una narrativa lineal centrándose en una sola aventura, el juego giró en torno al funeral de Lara Croft. Los asistentes recordaban historias de su pasado, y poco se añadió en términos de mecánica: Lara usaba un gancho con cuerda, aprendió a hacer equilibrismo y a balancearse en barras paralelas

Aún así, el motor gráfico de *Tomb Raider* empezaba a quedarse anticuado, ya que el rito de un lanzamiento anual no había permitido alteraciones significativas. Además, el equipo que había querido matar a Lara Croft aún estaba a bordo de la franquicia, y no muy contentos con la situación. "Esa falta de entusiasmo se notó en el producto final," apunta Sandham con cierto arrepentimiento. "La única persona en el equipo que se lo pasaba bien era Phil, el animador, que se pasaba el día animando a Lara siendo masacrada en trampas de todo tipo y por ataques de animales salvajes." Cuando *Chronicles* llegó en el año 2000, recibió la respuesta crítica menos entusiasta hasta la fecha, y las ventas bajaron aún más con respecto a *The Last Revelation*, hasta quedarse en un mero medio millón de copias. Con un equipo quemado tras cinco juegos en cinco años, el modelo original de *Tomb Raider* se había agotado.

Sin embargo, desde fuera, la serie estaba mejor que nunca. Angelina Jolie había sido fichada para dar vida a Lara en una película de *Tomb Raider*, y había una nueva vida esperando a los juegos con la llegada de PS2. Con nueva tecnología, el equipo tenía la oportunidad de replantear la mecánica de la serie. El sigilo mezclado con el combate cuerpo a cuerpo formaría parte esencial de la nueva aventura, así como un nuevo personaje jugable, Kurtis Trent.

Junto a la nueva tecnología llegó nuevo equipo deseoso de trabajar en un proyecto de esta envergadura. "Estaba emocionado, aterrorizado, abrumado, encantado, histérico y regocijado," recuerda Murti Schofield, un guionista que llegaba a Core desde Psygnosis. "También estaba dispuesto a darlo todo con esta oportunidad. Era el sueño de un guionista. El Dorado. La Piedra Filosofal. El Grial. La chispa de la vida. Así que, ¿cómo me sentía? Determinado."




» Este editor de niveles de *Tomb Raider IV* muestra la estructura de rejilla bajo la que se construían los juegos de Core Design.


» [PC] Las zonas de agua forman una parte importante de los juegos de *Tomb Raider*, como una ruptura de las partes de escalada.

"Mi primera experiencia con *Tomb Raider* fue sentarme con papel y lápiz y recibir la instrucción de que simplemente dibujara cualquier idea que se me viniera a la cabeza y que estuviera relacionada con Lara," recuerda el artista conceptual James Kenny. "En aquel momento tenía cero experiencia con la industria de los videojuegos, el cine o la televisión, y había sido reclutado por Core Design directamente de un estudio de animación de la universidad en Dublin."

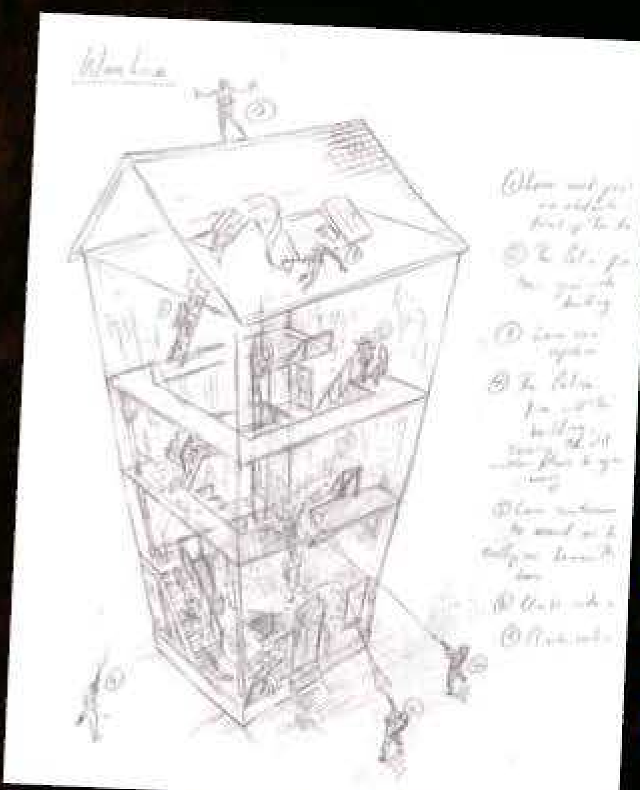
Al principio, parecía que las cosas iban bien. "Como con la mayoría de los juegos en los que he trabajado a lo largo de los años, ha habido retrasos y problemas con el lanzamiennto, y como *Angel Of Darkness* no era igual que los juegos previos de *Tomb Raider*, que estaban separados por un año entre lanzamientos, no me di cuenta de que las cosas no iban del todo bien," dice Connelly. Por desgracia, la combinación de un equipo enorme, un diseño demasiado ambicioso y una organización en el equipo directivo incapaz de solventar los problemas hicieron que el proyecto descarrilara.

"El paso adelante con PlayStation 2 y la complejidad que conllevaba no estaba siendo correctamente calibrada por nadie de Core en aquel momento," dice Kenny. "También creo que se querían cambiar los juegos desde el punto de vista de la narrativa y la mecánica, y la presión llegaba desde otras franquicias de éxito." Para Schofield, la situación era extraordinaria. "Había muchas cosas que estaban yendo mal y la presión era horrible; no me refiero a presiones ordinarias dentro de la industria, sino la sensación de que el barco iba de cabeza a un abismo y nadie sabía qué hacer. Sabíamos que el juego no iba bien. Nos saltábamos las entregas continuamente y seguíamos sin enderezarlo."

Después de muchos retrasos, *Tomb Raider: Angel Of Darkness* llegó en 2003 con buena parte de las pretendidas novedades eliminadas durante el desarrollo. A pesar de vender dos millones y medio de copias, la crítica lo masacró y fue unánimamente considerado el peor juego de la serie. Con la patente insatisfacción entre jugadores y socios, Eidos decidió apartar *Tomb Raider* de Core Design. "El comité directivo no tomó esa decisión a la ligera," explica Ian Livingstone. "Core Design había hecho un increíble trabajo desarrollando un juego nuevo al año entre 1996 y 2000. Entonces llegó PS2 con nuevos desafíos tecnológicos que se complicaron para Core Design durante demasiado tiempo. En vez de ser otro éxito en la serie, *Angel Of Darkness* estuvo cerca de ser un desastre cuando salió en 2003. Las ventas estuvieron por debajo de lo esperado y el desarrollo de *Tomb Raider* pasó a Crystal Dynamics. Para una compañía británica pasar el desarrollo de su posesión más preciada de Derby a California fue una decisión dura, pero también la correcta."

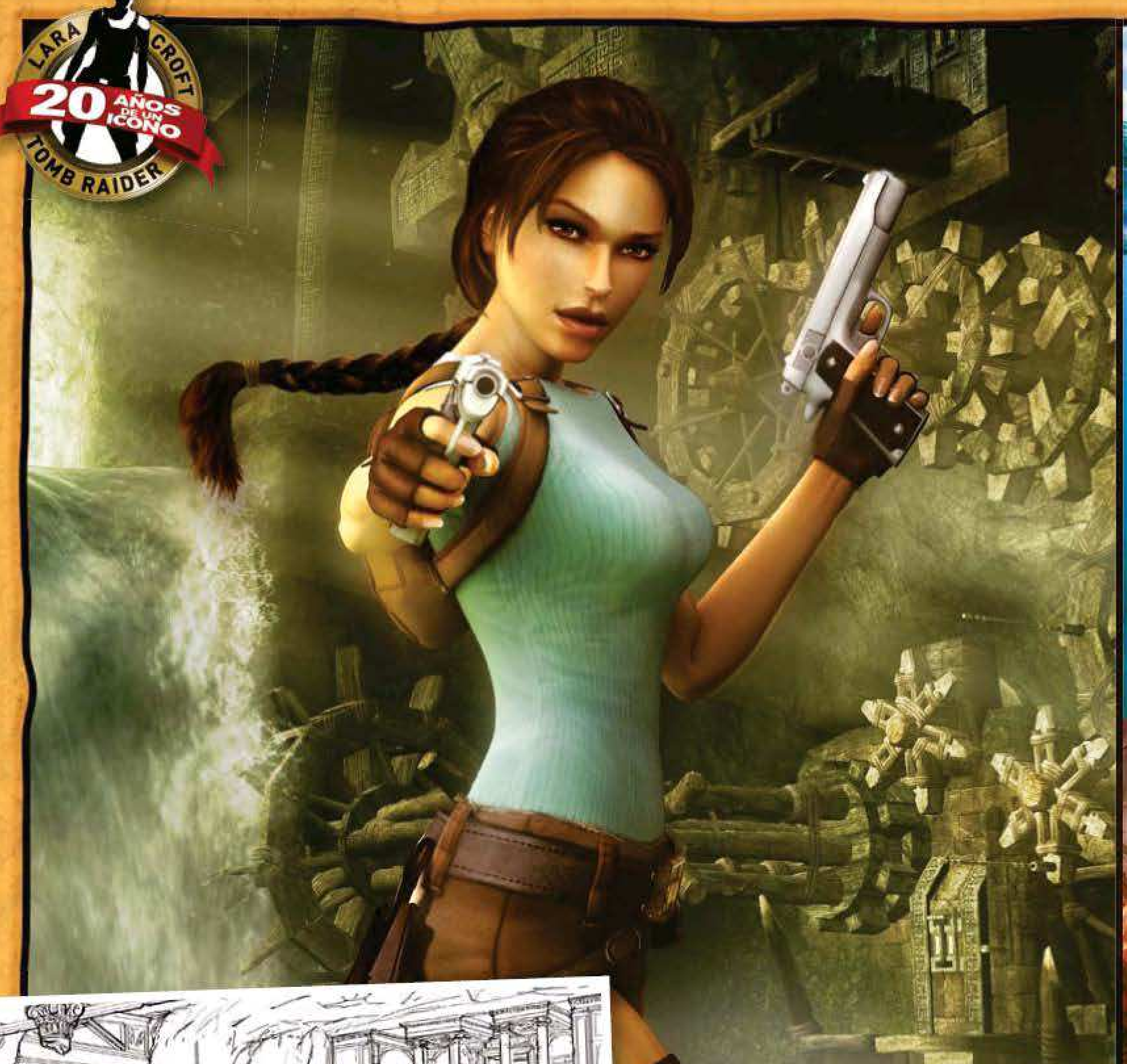
> **"Había muchas cosas que habían ido mal. La presión era horrible."**
> Murti Schofield


» [PC] Los enemigos más impresionantes a menudo tienen poderes indistinguibles de la magia.


» El arte conceptual de *Angel Of Darkness* muestra una clara ausencia de tumbas.

La historia ha confirmado que así fue: bajo el cuidado de Crystal Dynamics, la serie ha vuelto a la buena forma crítica y comercial. Desde fuera podría parecer que se obró con excesiva dureza, teniendo en cuenta que Core Design solo produjo un juego realmente malo de *Tomb Raider*. ¿No les molestó que no se tuviera en cuenta las decenas de millones de ejemplares vendidos con toda la saga? "Muchos de los desarrolladores de Core ya habían tenido bastante. Estaban quemados y querían trabajar en nuevos juegos. Era el momento de un cambio," responde Livingstone. "Pero nadie debería minusvalorar la contribución de Core Design no solo en la creación de todo lo que caracteriza a *Tomb Raider*, sino ▶


» [PC] Aunque era el primero de una planeada trilogía, *Angel Of Darkness* marcó el final de Core en la franquicia.





» Los diseños conceptuales para *Anniversary* muestran una nueva estética aplicada a las viejas ideas de Core Design.

"Las pistolas eran importantes, pero debíamos centrarnos en la agilidad, más que en la fuerza"

Noah Hughes

▶ también en generar una franquicia icónica."

Schofield coincide. "Si se le hubiera dado otra oportunidad a Core, ¿habría sido todo diferente? Quién sabe," se pregunta. "Posiblemente habría requerido una reestructuración de las prácticas de la dirección y cambiar unas cuantas cosas básicas, algo que parece poco probable. Y viéndolo en retrospectiva, parece que era el momento de legar a otro el futuro de Miss Croft."

En Crystal Dynamics el equipo había estado trabajando en la memorable saga de *Legacy Of Kain* durante un tiempo, pero conseguir el encargo de *Tomb Raider* fue un impacto. "Para nosotros fue un poco '¡Ay, madre!' *Tomb Raider* era una franquicia gigante con muchos fans: si queríamos encargarnos de algo así, teníamos que hacerlo bien, era una proposición que entrañaba muchos riesgos" recuerda Noah Hughes, director creativo de Crystal Dynamics. "Pero también era una oportunidad. Eidos simplemente nos abordó y nos dijo, 'Eh, ¿estaríais interesados en trabajar con este personaje?' Desde esa perspectiva era algo emocionante, y encajaba con nuestro deseo de crear juegos que incluyeran elementos muy variados: exploración, combate, puzles..."

En el desarrollo de *Tomb Raider: Legend*, primer juego de la era Crystal Dynamics, era importante para el equipo establecer qué aspectos de los juegos había que retener. "La inteligencia de Lara y los puzles, queríamos mantener ambas cosas," pone Hughes como ejemplo. "Además, la exploración era importante, con elementos de plataformas... ¿cómo convertir el mundo en un gimnasio selvático? Y, por supuesto, la sensación de que detrás de cada esquina podía haber una sorpresa, que hasta en los rincones menos llamativos había un secreto. También queríamos rediseñar el sistema de combate: las dos pistolas son parte de la iconografía de Lara, pero queríamos centrarlo en la agilidad, más que en la fuerza bruta." Y había otro elemento significativo que crear. "Lo llamamos entonces 'aptitud': cosas como hacer el pino, cosas que expresaran elementos del personaje con movimientos no necesarios para avanzar."

Durante la era de *Tomb Raider: Legend*, Meagan Marie era simplemente una fan de *Tomb Raider*, pero hoy es la community manager de Crystal Dynamics y autora de la guía oficial con la historia de la serie, *20 Years Of Tomb Raider*, que da una perspectiva única del desarrollo del juego. "Adoro a la Lara de Keeley Hawes especialmente, lo ingeniosa y sarcástica que era, es una de mis actrices favoritas," apunta. "También me gustaba la fluidez del combate, las acrobacias (algo que potenciaron en Crystal Dinamics para diferenciarse de Core y dejar su sello en la franquicia). Dejaron de lado el movimiento por rejillas y lo hicieron más fluido y transversal, algo que recuerdo que me impresionó mucho."

Para asegurarse de que el equipo enfocaba el trabajo de forma correcta, contrataron a Toby Gard como asesor. "Fue estupendo tener a Toby porque estaba muy familiarizado con su diseño, y nos dio la habilidad para conocer a fondo la saga y explorar distintas opciones, recibiendo consejos que nos permitieran no olvidar el ADN básico del juego," explica Hughes. "Desde la perspectiva del diseño del personaje era una fuente única de información y se involucró muchísimo en la historia (no estoy seguro de si tuvo acreditación por ello, pero sé que él y Eric Lindstrom trabajaron muy estrechamente). Tratamos de unir dos cánones, los juegos de Core y las películas, que en aquellos días eran muy populares, por lo que recibir los consejos de Toby acerca de qué era 'rupturista' frente a lo que era 'evolución' era importante. Incluso hoy día estoy agradecido de haber tenido esa supervisión de Toby, porque nos dio una confianza necesaria para no limitarnos a cortar y pegar."

Los resultados confirmaron que la decisión de dejar la serie en manos de Crystal Dynamics había sido buena. La recepción crítica y las ventas de *Tomb Raider: Legend* mejoraron con respecto a los últimos años, llegando a cuatro millones y medio de copias. Ese éxito garantizó dos continuaciones, y Crystal Dynamics empezó a centrarse en el pasado, presente y futuro de *Tomb*





» El diseño general de Lara fue revitalizado para el primer juego de Crystal Dynamics.

Raider. Aunque en aquel momento no parecía necesaria, la reinvención de Lara Croft acabaría convirtiéndose en algo muy importante.

"Eso es algo que el equipo de Crystal Dynamics supo ver mucho antes de lo que la mayoría de la gente cree," revela Marie. "Después de acabar Legend el equipo se dividió, uno se encargó de *Tomb Raider: Anniversary* y otro de *Tomb Raider: Underworld*, pero también hubo un pequeño grupo, compuesto solo de dos personas durante un par de años (Jason Botta y Tim Longo), que se sentaron a idear el futuro de la franquicia, antes incluso de entrar en preproducción. Sabían que después de *Underworld*, que se consideraría el final de una trilogía, había que hacer algo grande. Después de meditarlo un tiempo, pensaron que lo mejor sería una historia de origen, y que eso permitiría a los jugadores ver en qué momentos Lara se convertía en *Tomb Raider*."

Por supuesto, aún quedaban muchos años para este reboot, y los otros dos proyectos llegarían antes. El primero fue *Tomb Raider: Anniversary*. Competía con la intención de Core Design de diseñar un *Tomb Raider* de premisa similar, aunque ninguno de los dos sabía necesariamerente lo que estaba haciendo el otro equipo. Core estaba centrada en la PSP, y Crystal Dynamics fue a por una estrategia multiplataforma que acabó convenciendo al publisher. El juego resultante fue un pseudo-remake del *Tomb Raider* original pero con un nuevo estilo. Pese a funcionar bien entre la crítica, no tuvo unas ▶



» [GameCube] Las cinemáticas eran tan importantes en los juegos de Crystal Dynamics como lo fueron en los de Core.



LAS CIFRAS

Las ventas y puntuaciones de Metacritic de la serie principal

TOMB RAIDER 1996



VENTAS: **7,5** MILLONES

NOTA: **90** %

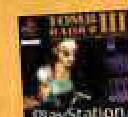
TOMB RAIDER II 1997



VENTAS: **8** MILLONES

NOTA: **83** %

TOMB RAIDER III 1998



VENTAS: **6,5** MILLONES

NOTA: **78** %

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION 1999



VENTAS: **5** MILLONES

NOTA: **79** %

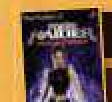
TOMB RAIDER CHRONICLES 2000



VENTAS: **1,5** MILLONES

NOTA: **70** %

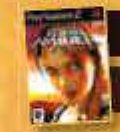
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS 2003



VENTAS: **2,5** MILLONES

NOTA: **56** %

TOMB RAIDER: LEGEND 2006



VENTAS: **4,5** MILLONES

NOTA: **82** %

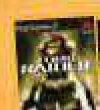
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY 2007



VENTAS: **1,3** MILLONES

NOTA: **81** %

TOMB RAIDER: UNDERWORLD 2009



VENTAS: **2,6** MILLONES

NOTA: **76** %

TOMB RAIDER 2013



VENTAS: **8,5** MILLONES

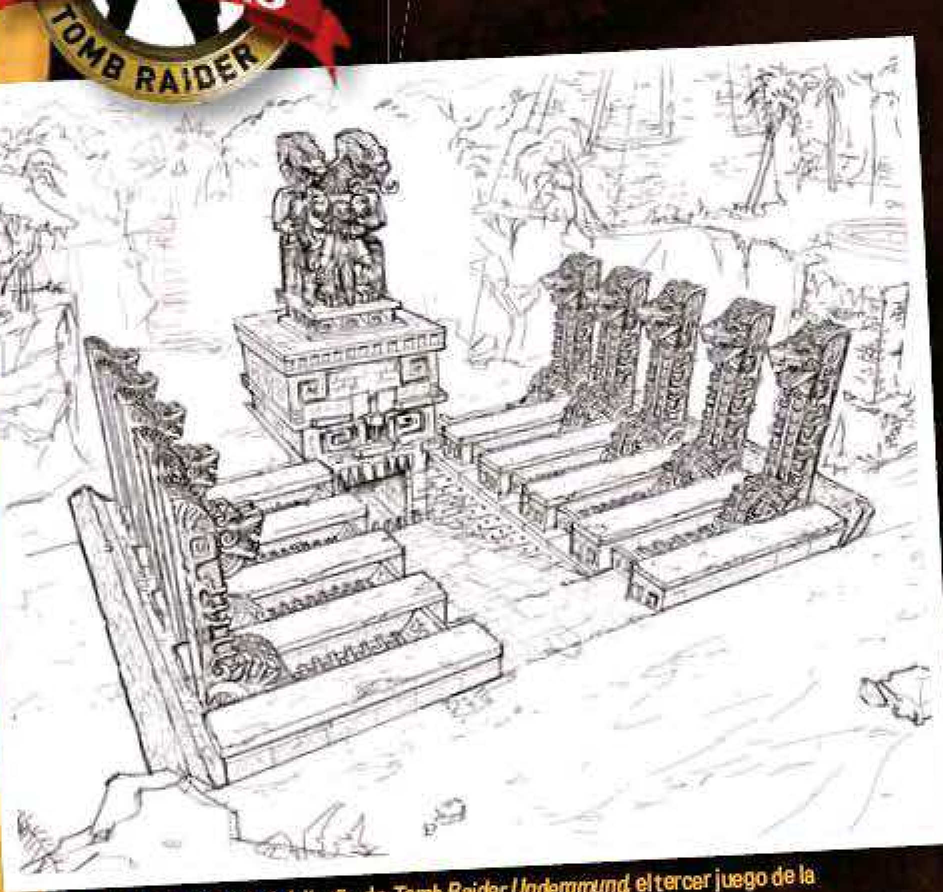
NOTA: **86** %

RISE OF THE TOMB RAIDER 2015



1 MILLONES (HASTA AHORA)

NOTA: **87** %


» Esta es una parte del diseño de *Tomb Raider Underground*, el tercer juego de la serie en el que trabajó Crystal Dynamics.

ventas excepcionales, y a día de hoy sigue siendo el punto comercial más bajo de la serie.

Para el equipo más grande, *Tomb Raider: Underworld* era el primer paso de Lara Croft en una nueva generación, y se centraron en las entregas de Xbox 360 y PlayStation 3 como principales. "Una de las cosas que hicimos con *Underworld* fue forzar la tecnología al límite," recuerda Hughes. "Teníamos actores por motion-capture en vez de animación, algo que no habíamos hecho en el pasado, aunque acabamos con un conjunto de movimientos muy similar. Pero en algunos aspectos, la mecánica no evolucionó tan rápido como la tecnología." De hecho, *Tomb Raider: Underworld* funcionó mejor tras su lanzamiento en 2008 que *Anniversary*, pero no logró hacer olvidar la recepción crítica y comercial de *Tomb Raider: Legend*. Por suerte, la mencionada reestructuración del equipo hizo que ya hubiera planes para un reboot.

"Queríamos asegurarnos de que no caeríamos en el tópico de 'el mito de la semana': queríamos asegurarnos de que nuestras historias definían al personaje, y no eran solo aventuras pasajeras," recuerda Hughes. "También habíamos tenido opiniones de que Lara como personaje ya no era novedoso, que el público podía estar cansado o percibir en ella una falta de relevancia, así que nos pusimos como meta hacer evolucionar la mecánica y revitalizar la historia de su personaje, pero por encima de todo ello, que se recreara la relación entre el personaje y el público."

Por primera vez vimos a Lara Croft no como una aventurera, sino como una novata en la exploración cuyas experiencias pondrían a prueba su voluntad para sobrevivir. "Parte de lo que hacía a Lara tan difícil de que el jugador se identificara con ella era que como tenía infinito dinero y tanta habilidad, por supuesto que triunfaba siempre. Sentíamos que teníamos que ponerla en una situación donde se tuviera que ganar su éxito, aislarla de la ayuda que había estado recibiendo para hacer creer al jugador que podía perder la batalla." Esto llevó a la introducción de mecánicas de supervivencia y un sistema de desarrollo del personaje a través de un sistema de experiencia.

El reboot, simplemente titulado *Tomb Raider*, consiguió tomar elementos de juegos muy populares, como la serie *Uncharted*, reteniendo además el espíritu de una aventura típica de Lara Croft. La aproximación funcionó y fue muy bien recibido: el reboot fue el juego más vendido de la serie, con más de ocho millones y medio de copias.

Una continuación era inevitable, y había presión para que se mantuvieran las ventas de previos juegos. "Siempre es terrorífico tener esa cantidad de éxito: debíamos asegurarnos de que no era un espejismo," afirma Hughes. *Rise Of The Tomb Raider* nos muestra a una Lara Croft más madura después de lo que sucedió


» [PC] ¡La mansión Croft está en llamas! ¿Qué ha hecho que el hogar de Lara acabe en semejante estado?


» [PC] Ahora el combate tiene lugar con una perspectiva sobre el hombro de Lara, como es habitual estos días.

AMOR DE LARA

48% TOMB RAIDER 1996

6% TOMB RAIDER EL FILM 2001

10% TOMB RAIDER: LEGEND 2006

36% REBOOT DE TOMB RAIDER 2013


» Diseño artístico mostrando la secuencia del paracaídas del reboot de 2013 de Crystal Dynamics de *Tomb Raider*.

en el reboot. "En *Tomb Raider* se ve la transición de una exploradora a una superviviente," apunta Will Kerslake, diseñador-jefe en Crystal Dynamics. Una de las cosas de las que se dio cuenta el equipo fue de la necesidad de incluir tumbas. "Llenamos los escenarios con historia," recuerda Hughes del juego de 2013, "pero esas capas eran de la II Guerra Mundial, por ejemplo, así que se contaban historias de una semana antes de que llegara Lara, 50 años antes y cientos de años antes." *Rise Of The Tomb Raider* salió en Xbox One, Xbox 360 y PC en 2015, y más recientemente en PlayStation 4, con una recepción crítica muy positiva, cercana al reboot de 2013.

En muchos aspectos, la transformación de Lara Croft en una superviviente simboliza el viaje de *Tomb Raider*. Desde un punto de partida lleno de fama y fortuna, la serie ha tenido que adaptarse a una serie de cambios en el diseño del juego y los gustos de los consumidores, así como a la mala suerte ocasional. La gente detrás de *Tomb Raider* la ha reinventado en el curso de dos décadas para que siga siendo una de las marcas más seguidas del mundo, y con Lara Croft como icono único de ese monumental esfuerzo.

De hecho, el futuro tiene un aspecto estupendo: el equipo de Crystal Dynamics no ha hablado aún de planes futuros, pero con los jugadores aún enfrascados en *Rise Of The Tomb Raider*, una serie de comics en curso y una nueva película en preparación, podemos decir que Lara Croft es más popular que nunca. "Lara ha trascendido los videojuegos como ningún otro personaje (en las películas, como modelo virtual), así que le corresponde un lugar en la historia del medio que no tiene competencia," concluye Mairie. Y es muy difícil no estar de acuerdo con ella. *

Gracias especiales a Ian Dickson, Ash Kaprielov, Alex Verrey y los organizadores de replayevents.com por hacer posible este artículo.


» [PS4] *Rise Of The Tomb Raider* fue uno de los primeros juegos en beneficiarse de la potencia adicional de la PS4 Pro.



Cómo se hizo

Umihara

Este plataformas de temática pesquera y física esquiva puede que no sea muy conocido, pero es juego de culto entre importadores y speedrunners. Hablamos con Kiyoshi Sakai para entender cómo nació Umihara Kawase.

UMIHARA KAWASE
■ Es un juego de plataformas que tiene la peculiaridad de centrarse en el uso de un hilo elástico de pesca que sirve a su vez de cuerda para balancearse o escalar y de arma. Cada nivel requiere llegar a la puerta de salida antes de agotar el tiempo.

Todo proceso creativo tiene sus peculiaridades. A veces sus influencias pueden trazarse directamente desde la vida real. Pensemos, por ejemplo, en un juego deportivo que coge el testigo del deporte que simula, o en la multitud de juegos que siguen a una moda que funciona, como con la explosión de los juegos de conecta-3. Pero otras veces se obtienen trabajos creativos cuyos orígenes son indescifrables. *Umihara Kawase*, juego de plataformas para Super Famicom, es un gran ejemplo de ello.

Es posible que no hayas oído hablar de *Umihara Kawase*, algo que sería perfectamente normal. El juego original fue desarrollado en 1994 por TNN, un equipo de seis personas, y no salió del mercado japonés. Si bien no fue un gran éxito de ventas, y quizás precisamente por eso, se convirtió en un clásico de culto entre los jugadores japoneses (fue protagonista de un episodio de *Game Center CX*) y los aficionados a la importación, con su particular estética y mecánica.

En pocas palabras, tomamos el control de Umihara Kawase, la heroína y protagonista, que supuestamente es una chef de sushi de 19 años que recibe su nombre de un dicho japonés relacionado con su profesión: "*Umi no sakana wa hara ni, kawa no sakana wa se ni abura ga notte iru*". Traducido sería algo así como "Los peces del mar son gordos de barriga, los peces del río son gordos de lomo". Armada únicamente con una caña de pescar y una mochila, su objetivo es superar una serie de niveles. Eso supone, no obstante, un reto colosal, puesto que el salto de Umihara es muy limitado, lo que implica que la mayoría de plataformas requerirán el uso inteligente del hilo de pescar como gancho. Por si la (realista) física no fuese suficientemente traicionera, peces gigantes merodean los escenarios y acabarán con nuestra protagonista de un sólo golpe, mientras intentamos hacer malabares entre abismos, pinchos y cintas transportadoras.

Hay que reconocer que el concepto es extraño y no parece tener una influencia directa. Sin embargo, el programador y diseñador del juego, Kiyoshi Sakai, reconoce que sí se inspiró en el mundo de la cultura pop. "Cuando descubrí que una famosa cantante tenía como hobby la pesca, se me quedó clavado en el cerebro; eso era único", explica. "Entonces, empecé a crear el concepto". Fue un momento de serendipia, puesto que su equipo ya había estado trabajando en un concepto cercano. "Originalmente, nuestro equipo quería crear un juego con conexiones cableadas", recuerda Sakai. "Entonces, casi al mismo tiempo que planeábamos el sistema de juego me llegó la inspiración anterior y pensé: vamos a usar el anzuelo, una cuerda elástica y una chica para crear el juego."

Al final, esa temática derivó en el resto de aspectos del juego. Umihara usaba una caña de pescar, así que sus enemigos serían, naturalmente, peces, aunque fuesen tan grandes o más que ella misma y pudiesen caminar en tierra firme. Ella era una chef, así que las plataformas tenían verduras como decoración. Y, obviamente, el agua también debía ser un elemento prevalente en los escenarios. El giro sorprendente llegaba, no obstante, de los fondos de los escenarios, que consistían de fotografías digitalizadas. El contraste



» [SNES] Las cintas transportadoras pueden ser agarradas, arrastrando con ellas a Umihara.

» [SNES] Si encuentras una mochila rosa cógela: ¡supone una vida extra!

entre escenas fotorealistas de mar y río, de fondo, y el primer plano de píxeles es lo que define estéticamente al juego y, como todo, tiene una explicación. Teníamos dos artistas nuevos en el equipo de fondos, así que estábamos preocupados por la calidad final", cuenta Sakai. "Así que reducimos su carga de trabajo manteniendo la calidad con el uso de las imágenes digitalizadas. Quedó bien, ¿no crees?". La idea de un juego de plataformas basado en el mecanismo de un gancho no era algo nuevo - raro sería que Sakai y su equipo no hubiesen conocido *Bionic Commando*, por ejemplo, uno de los juegos más parecidos en mecánica a *Umihara Kawase*. Sea como sea, el juego de TNN es único por el uso de la elasticidad de la cuerda, que es además suficientemente flexible como para torcerse alrededor de plataformas. También lo es porque la cuerda no permite auparse a plataformas superiores, sino que para llegar a ellas habrá que realizar verdaderas acrobacias mediante balanceo, inercia y rebote.

Es un diseño único e impresionante a nivel técnico con un uso de la física que no era precisamente común en la época de los 16 bits por su elevado coste de cálculo. Nos preguntamos si las limitaciones de la consola fueron un problema para Sakai y su equipo (el juego tiende a relentizarse en algunas interacciones complejas). "No es por la Super Famicom en sí, pero las

海腹川背

Tirando caña

La pesca es una afición más habitual de lo que parece entre personajes de videojuegos: aquí van cinco de nuestros favoritos.

JEFFRY MCWILD
VIRTUA FIGHTER



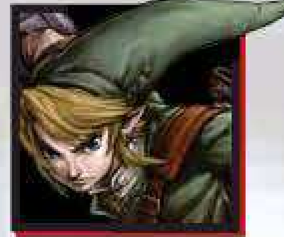
■ Mientras este potente luchador se enfrenta a temibles oponentes en los juegos de *Virtua Fighter*, ninguno es comparable a su gran rival - el tiburón de Satán. De hecho, su principal motivación para luchar es ganar premios económicos para comprar equipamento que le permita capturarlo.

RYU
BREATH OF FIRE



■ Aunque no haya dos protagonistas iguales en *Breath Of Fire*, siempre tienen rasgos en común - pelo azul, raíces draconianas y habilidad en la pesca. Esta suele ser una parte clave de cada uno de sus juegos así que ¡más te vale asegurar que la dominas!

LINK
THE LEGEND OF ZELDA



■ El héroe de Hyrule no será el más apasionado pescador de la lista, pero al menos ha hecho sus incursiones en la afición durante estas décadas. Cogió la caña en *The Legend Of Zelda: Link's Awakening* y no la ha soltado en prácticamente ninguna aventura posterior.

BIG THE CAT
SONIC ADVENTURE



■ Hay quiénes piensan que las secciones de pesca de *Sonic Adventure* son las peores del juego. Big The Cat aparece en el juego únicamente con el fin de justificar la presencia de la caña de pescar en el juego.

SHOVEL KNIGHT
SHOVEL KNIGHT



■ Cuando no está esgrimiendo su pala ante los malvados enemigos, la estrella de uno de nuestros juegos de inspiración retro favoritos se distrae intentando pescar en pozos sin fondo con su caña y mucha paciencia. Y, a veces, pican.

interacciones relacionadas con las torceduras en la cuerda son especialmente complicadas a nivel computacional", responde al ser preguntado.

Sakai prosigue: "Lo esperábamos, pero el reto fue de tal nivel que incluso en un punto determinado descubrimos que la forma en la que calculábamos la curvatura provocaba un extraño error. Así, tuvimos que volver a empezar de cero".

En vez de resultar de ayuda, el hilo de pescar es realmente parte integral del reto. "Lo básico de un juego de acción es usar tu técnica para superar las dificultades. Así, los obstáculos están a este nivel", afirma Sakai. A medida que uno descubre como puede aprovechar su comportamiento físico, las técnicas avanzadas aparecen. Por ejemplo, si el anzuelo está enganchado a una plataforma sobre nuestra cabeza, no es posible subir enrollando el carrete. Alejarse y coger carrerilla, no obstante, aumentará la tensión del hilo y permitirá realizar un gran salto. Si, por lo contrario, queremos acceder a una plataforma debajo de la posición actual, es posible enganchar el cable en la propia plataforma y bajar al estilo *puenting*.

No obstante, no es sólo un reto de habilidad mecánica. "Algunas personas dicen que la saga de *Umihara Kawase* sólo usa técnicas de control y reflejos, pero en realidad hace falta también controlar la táctica para decidir qué camino es mejor para llegar al final," confirma Sakai. Incluso hay un elemento de puzle relevante, puesto que el reto está repartido a partes iguales entre decidir qué hacer y hacerlo. Eso se ilustra perfectamente a través del primero de los enemigos finales, que puede dar quebraderos de cabeza hasta darnos cuenta que la solución reside en resistir el tiempo necesario para que el enemigo salte por sí mismo al abismo. Si este parece un primer enemigo de dificultad brutal, lo es - y este nivel se mantiene a lo largo del juego dada la cantidad de caídas al vacío existentes y la fragilidad de nuestra heroína.



» [SNES] El único sitio seguro frente a este renacuajo gigante es bajo la plataforma.

Terminar el juego merece una medalla, pero prueba que hay una buena razón para las diez vidas iniciales. Completar los 49 niveles es mucho más complejo, puesto que algunos niveles tienen salidas múltiples y los caminos no son lineales.

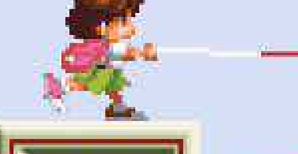
Umihara Kawase fue lanzado el 23 de diciembre de 1994, después de dos años en desarrollo, editado por NHK (parte de la cadena de televisión japonesa). Como ya hemos dicho, no fue un éxito de ventas pero encontró pasión eterna en algunos de sus fans, como cuando un jugador japonés llamado Wanikun confesó que había dejado su Super Famicom encendida 20 años para no perder su partida guardada. Extremos aparte, sus fans occidentales se congregan también en *KawaseFan.net*.

No obstante, un grupo en particular de jugadores acogió profundamente el juego: el entorno *speedrunner*. La naturaleza no-lineal

Habilidades

Así es cómo Umihara Kawase interactúa con el mundo a su alrededor…





LANZAR
■ Es posible lanzar el anzuelo en las ocho direcciones que permite el mando de la SNES; el gancho se amarrará a la mayoría de objetos y superficies. Una vez enganchado se torcerá alrededor de cualquier plataforma que se interponga entre el anzuelo y la protagonista.



OSCILAR
■ Moviendo el pad direccional de lado a lado generaremos momento que provocará la oscilación de Umihara y que permitirá sortear grandes espacios vacíos. Si se acerca lo suficiente a una cornisa se agarrará, pero también será posible ganar suficiente inercia como para llegar a plataformas elevadas.









海の魚は腹に、川の魚は背に脂がのっている

"Los peces del mar son gordos de barriga, los peces del río son gordos de lomo"



» [SNES] Las escaleras son un método seguro pero lento de avanzar.

del juego y las técnicas avanzadas posibilitadas por el dominio de la caña posibilitan que el juego se pueda terminar extraordinariamente rápido. Tiempos por debajo de tres minutos son el objetivo, con los jugadores más habilidosos capaces de quedarse en la marca de dos minutos. Sakai y el equipo de TNN nunca pensaron que eso ocurriría. "La versión de Steam incluye características online como ranking de tiempo. La versión original de SFC, no obstante, sólo contaba con una cuenta atrás". Poner ese límite de tiempo fue todo lo que los jugadores necesitaron para generar interés competitivo. Todo este interés llevó consecuencias inesperadas. "Después del lanzamiento, los jugadores empezaron a competir sobre el tiempo mientras otros creaban *hacks* para potenciarlo. Así introdujimos el modo contrarreloj a partir de *Umihara Kawase Shun*".

El atractivo competitivo de *Umihara Kawase* fue suficiente para dar un largo recorrido al juego. Una secuela, llamada *Umihara Kawase Shun*, fue lanzada en 1997 para PlayStation, añadiendo efectos 3D y todavía más extraños diseños de personajes y enemigos, pero manteniendo el estilo de juego en dos dimensiones. Una actualización, llamada *Umihara Kawase Shun Second Edition* no tardó en seguirla en 1999. Este último fue portado también a PSP como *Umihara Kawase Portable*, juego altamente criticado y mal recibido por la deficiente implementación de las mecánicas que tal finura le daban al original. La mejor conversión es sin duda la que recibió Nintendo DS, con un nombre cercano al trabalenguas *(Umihara Kawase Shun Second Edition Kanzenban)*. Una segunda secuela *(Sayonara Umihara Kawase)* llegó a 3DS en 2013 y fue finalmente portada a PS Vita en 2015, en un juego que eliminaba los característicos fondos fotorrealistas y los sustituía por entornos 3D. En un intento por reducir la dificultad, introducía también nuevos personajes con habilidades de apoyo. El paso más grande para la serie, no obstante, fue cuando la versión de 3DS fue localizada en 2014 para las audiencias anglosajonas como *Yumi's Odd Odyssey*.

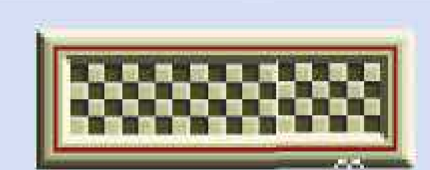
Por extraño que parezca, el original no estuvo oficialmente disponible en Occidente hasta noviembre de 2015, cuando los originales se distribuyeron por Steam. El juego desapareció un mes más tarde, cuando el editor Agatsuma Entertainment cerró, pero Degica Games entró para asumir las labores de publicación. Si bien la audiencia del juego sigue siendo limitada, las opiniones de sus usuarios muestran que sigue siendo objeto de apreciación.

Así, tras más de 20 años, no tan sólo *Umihara Kawase* mantiene todavía su atractivo de culto sino que, para sus acérrimos fans, no se ha atenuado ni un ápice. ¿Por qué será eso? "Porque hicimos un juego simple de acción y se siente fenomenal cuando lo juegas," dice Sakai. "Muchas gracias por vuestro tiempo y ¡espero que disfrutéis al máximo de mis juegos de *Umihara Kawase*!" *



LOS DATOS

- » **EDITOR:** NHK SC
- » **DESARROLLADOR:** TNN/Studio Saizensen
- » **LANZAMIENTO:** 1994
- » **PLATAFORMA:** SNES
- » **GÉNERO:** Plataformas





CARRETE

■ Moviendo el pad direccional arriba y abajo podremos acortar o alargar la longitud del cable. Así podemos subir o bajar, acercar objetos o aumentar la tensión de la línea para saltar más lejos. Si la tensión sube demasiado (por ejemplo, con una cinta transportadora) el hilo se romperá.

COGER

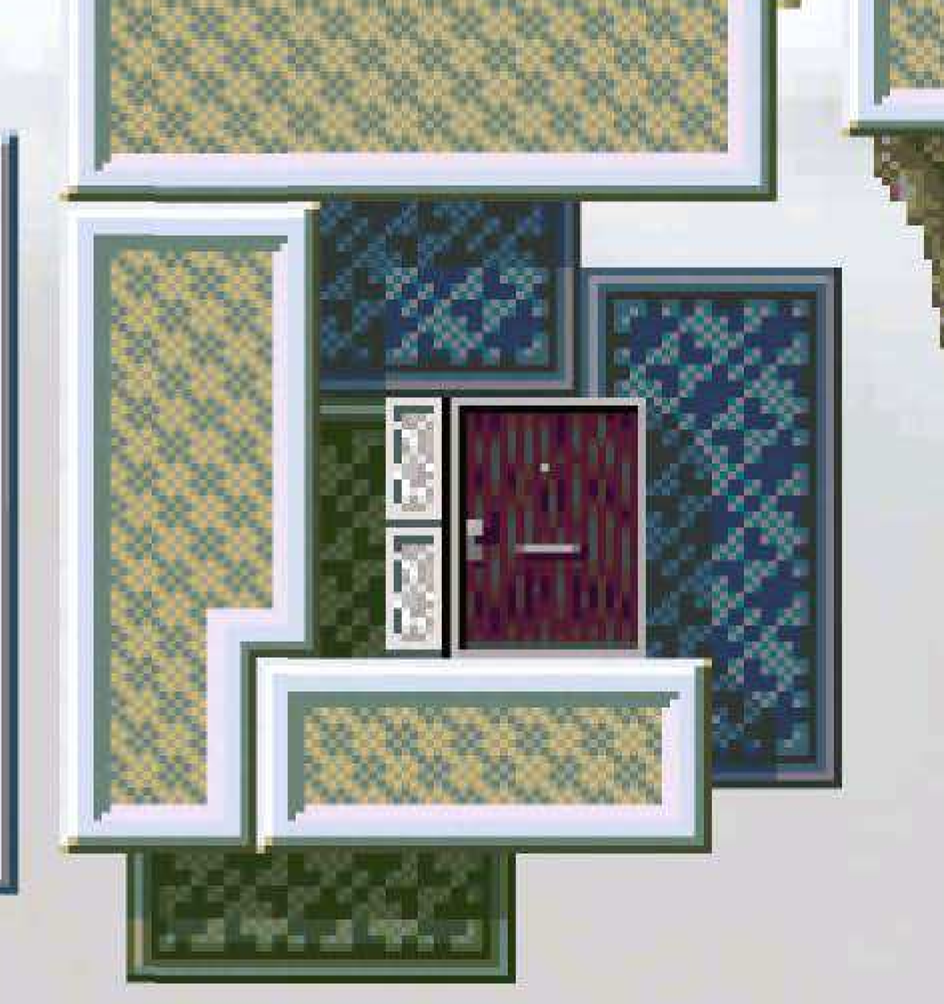
■ En caso que Umihara toque un enemigo mientras esté enganchado (sea tirando del carrete o simplemente por acercamiento) se lo pondrá en la mochila, haciéndolo desaparecer y obteniendo puntos por ello. Como alternativa es posible lanzar los enemigos al agua.





ATURDIR

■ Golpear a los enemigos con el hilo los aturdirá. Mientras tengan estrellitas a su alrededor podremos caminar a su lado sin sufrir daños. Los enemigos aturdidos también pueden ser enganchados y recogidos.







DIA

Aunque no es una de las sagas más prolíficas de la historia del videojuego, Diablo acarrea una herencia que, por ahora, le permite controlar por completo un género. Repasamos la historia de la serie que alumbró un nuevo tipo de RPG.

¿Cuántas sagas pueden decir que han sido la inspiración para cualquier otro juego de ese género? ¿Cuántas veces un único lanzamiento ha sido tan significativo para la industria del videojuego que, más de una década después, sigue siendo el término usado para englobar a todos los juegos de corte similar? Es raro encontrar hoy día un título con esta total y completa dominación y, de hecho, mientras la industria siga confinada o ahondando en su nicho, no parece que vayamos a encontrar otro de este tipo. Todos hemos escuchado el término "clon de *Diablo*", y todavía se sigue utilizando para describir un tipo específico de action RPG. *Diablo* es, por tanto, uno de estos juegos raros: es a la vez el nacimiento, el heredero y el maestro de un género y también el nombre al que la gente alude cuando quiere referirse al estilo de juego que Blizzard popularizó en el ya lejano 1996.

» [PC] La vista isométrica del juego original es algo que ha definido a la serie desde sus orígenes, y que ha persistido hasta nuestros días.

Su concepto comenzó en la mente del joven David Brevik quien, tras trasladerse de Georgia a San Francisco con su familia, se encontró viviendo a los pies del monte Diablo. Y, aunque ese nombre sería parte de la inspiración para el juego, fueron los RPG a los que David jugaba en el instituto los que verdaderamente plantaron la semilla de lo que sería la franquicia. En concreto, los clásicos RPG "roguelike" formarían la base de la jugabilidad de *Diablo*, siendo *Rogue*, *Angband*, *Moria* y *Nethack* los que más influyeron. En cualquier caso, tuvieron que pasar unos cuantos años para que David viera el juego de sus sueños llegar a buen puerto: se especializó en ciencias de la computación, formó su estudio de desarrollo, Condor, y tuvo la oportunidad de reunirse con el equipo Silicon & Synapse.

"Teníamos un contrato para hacer un juego, *Justice League Task Force*," dice David, "que era un juego de lucha a lo *Street Fighter* con la Liga de la Justicia." El contrato estipulaba que David y otros miembros de su equipo debían asistir al CES, donde los videojuegos tenían una pequeña representación. Allí descubrieron que Silicon & Synapse estaba trabajando en una versión de *Justice League* para SNES, mientras que Condor se encargaba del equivalente para Mega Drive. "El editor había contratado a dos estudios para hacer dos versiones distintas del juego," explica David sobre una práctica frecuente en esa época, "y nunca habíamos hablado entre nosotros, no sabíamos que había otra versión. Fue muy extraño, quedamos en shock."



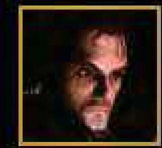
» [PC] Subir de nivel significaba que podías incrementar tus estadísticas repartiendo una cantidad limitada de puntos.

Como parte del hallazgo, David acabó hablando con el desarrollador que terminó convirtiendose en Blizzard. "Silicon & Synapse nos dijeron, 'Oh, tenemos algunas noticias, hemos vendido nuestra compañía y estamos haciendo nuestro primer juego de PC.'" David vio esto como una oportunidad, y les comentó su idea para un juego de rol que llevaba tiempo queriendo crear, para alejar a su compañía Condor de la creación de ports y juegos en cartucho y centrarse en los juegos de PC con los que soñaba. "Y ellos dijeron, 'Bueno, cuando terminemos nuestro juego de PC, ¿por qué no te pasas y nos cuentas sobre tu juego?.' Así terminaron, cambiaron su nombre a Blizzard, lanzaron *Warcraft* y vinieron a escuchar nuestro discurso."

Ese discurso terminaría llevando a Blizzard a firmar con Condor para crear *Diablo*, con el desarrollador de *Warcraft* actuando como financiador y editor del juego. En cualquier caso, el discurso era una experiencia totalmente distinta a lo que acabó siendo el juego. David explica que, en origen, era para un jugador, por turnos y con un estilo visual "claymation", diseñado para convertir esos juegos "roguelike" clásicos con una esquelética visualización basada en texto ASCII en algo más moderno, con ▶

¿TE SIENTES CON CLASE? Las diferentes clases de Diablo

GUERRERO
DIABLO



■ Aunque en el original las clases no eran muy rígidas, eran la base de los típicos arquetipos con los que jugar. Éste era, obviamente, el tipo duro y espadachín.

HECHICERO
DIABLO



■ Como puedes imaginar, esta clase se centra en los conjuros. Era la clase más difícil para jugar, ya que carece de capacidades defensivas y con muy pocos recursos al verse rodeado.

AMAZONA
DIABLO II



■ Un giro único de la clase Arpía del original, esta dura luchadora arroja lanzas a sus enemigos. Fue una clase popular en su momento porque ofrecía algo distinto.

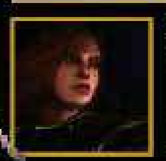
NIGROMANTE
DIABLO II, DIABLO III



■ Como podías esperar, esta clase utilizaba a los no muertos ya que podía invocar a los enemigos muertos para causar daño. La clase fue recientemente revivida en *Diablo III*.

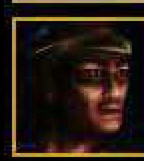


ARPÍA
DIABLO



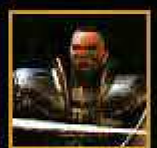
■ Si el Guerrero era la fuerza bruta en *Diablo*, la Arpía encarnaba la agilidad. A diferencia de los típicos RPGs, donde las Arpías son sigilosas, aquí despuntan con los arcos.

MONJE
DIABLO: HELLFIRE, DIABLO III



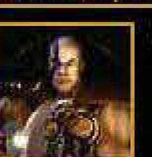
■ El Monje utiliza sólo sus puños para causar daño, siendo el que lucha en las distancias más cortas de toda la saga. Eso no le impide causar daños más que importantes...

PALADIN
DIABLO II



■ Este guerrero santo tuvo un papel más de apoyo que cualquier otro en *Diablo II*, aunque obviamente era capaz de defenderse por sí mismo y encajar bien los embites.

BÁRBARO
DIABLO II, DIABLO III



■ Esta clase se parece mucho a los guerreros de otros RPG, salvo que está más orientado al daño agresivo guiado por la ira que a actuar como un tanque que absorbe daño.

> “Al final tuvimos una votación, porque era un tema candente que Blizzard siguiera molestándonos”
> David Brevik

▶ un interfaz gráfico y que se controlara con un ratón. “Nuestro sistema de turnos era algo distinto al de *Rogue* o *Moria* u otros, en esos juegos lo que querías conseguir era el Anillo de la Velocidad, ya que permitía tener múltiples turnos por el turno de cada monstruo. Pensamos que el sistema entero estaba roto, así que decidimos que íbamos a desglosar los turnos de forma que diferentes acciones iban a costar distinta cantidad de tiempo, así que un turno no era sólo un turno.”

Pero, como nos cuenta la historia, evidentemente *Diablo* nunca utilizó un sistema de combate basado en turnos. Blizzard terminó sugiriendo a Condor que el equipo de desarrollo debería intentar cambiar la acción a tiempo real, algo con lo que David no estaba especialmente encantado. “Lo que más me gustaba de los “roguelikes” era que cada turno importaba, ¿verdad? Así, mientras vagabas y luchabas, podías meterte en esas situaciones en las que tu personaje



» [PC] El juego original sólo tenía un puñado de huecos para el equipo, algo que cambiaría notablemente en sus posteriores secuelas.

está a punto de morir, y has estado trabajando en el personaje durante dos semanas y tienen muerte permanente, de modo que tu personaje sería borrado si muriera.” El desarrollo seguía para adelante, pero Blizzard continuó con su petición de, al menos, probar a cambiar el sistema a tiempo real. “Al final tuvimos una votación, porque era un tema candente que Blizzard siguiera molestándonos. Estaba seguro de que perderíamos mucho haciéndolo.” A pesar de las preocupaciones de David, fue superado numéricamente; el voto de la compañía fue, abrumadoramente, probar el juego en tiempo real. Incapaz de resistir el deseo de su equipo, David se puso a trabajar recodificando el juego para este nuevo esquema jugable, una tarea que fue bastante suave gracias a la novedosa forma en que el diseño original manejaba el combate por turnos.

De algún modo, diseñamos la jugabilidad por turnos para ser algo casi en pseudo tiempo real, de modo que gran parte del diseño original quedo intacto, lo que nos permitió hacer esta experiencia mucho más –a falta de una mejor descripción– “arcade” de lo que había sido. Por la pantalla volaban misiles, había charcos de pringue y podías hacer cosas que antes no, o que no tenían el mismo efecto. Creo que eso causó un gran impacto, en cómo de orientado estaba a la acción, comparado con como era antes. Así que seguimos añadiendo más y más hechizos fantásticos.” David añade que nunca miró atrás, y que supo inmediatamente que había sido la decisión correcta. “No me importa reconocer cuando me equivoco,” ríe. “No siempre tengo las mejores ideas. Y por eso es por lo que lo intentamos en primer lugar. Creo que es mejor probar cosas. Creo en lo que

HECHICERA
DIABLO II



■ No hay mucho que decir de esta clase, porque ella sola se define. Es, básicamente, el equivalente femenino del hechicero del juego original (que era un hombre).

DRUIDA
DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION



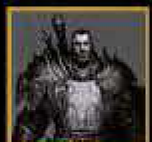
■ Una especie de precursor del médico brujo de *Diablo III*, el Druida utiliza los poderes de la naturaleza para invocar tormentas y bestias que le ayudan en la batalla.

CAZADOR DE DEMONIOS
DIABLO III



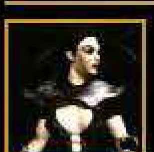
■ Una clase más rápida y ágil, el cazador de demonios se centra más en rodar para evitar daños, inhabilitando a los enemigos y machacándolos con su ballesta.

CRUZADO
DIABLO III: REAPER OF SOULS



■ Utilizando el estilo del Paladín, el Cruzado es el más "tanque" del elenco de *Diablo III*, utilizando su combo de espada y escudo en tácticas tanto ofensivas como defensivas.

ASESINA
DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION



■ Esta fue una de las dos clases que se añadieron al juego con el pack de expansión. Utilizaba las artes marciales para derrotar a las hordas de demonios y monstruos.

MÉDICO BRUJO
DIABLO III



■ Este personaje de interesante aspecto se parece al Nigromante de *Diablo II*, invocando a sus minions (aquí unos horribles monstruos) a combatir contra los demonios.

MAGO
DIABLO III



■ Quizá la única clase "tradicional" que aparece en *Diablo III*, el Mago destruye a sus enemigos con una variada gama de hechizos que varían en su rango de acción.



» [PC] A veces, tu inventario estará tan lleno que te verás obligado a abandonar en las mazmorras parte de tu equipo favorito, si encuentras algo mejor.



» [PC] La acción se puede volver algo frenética, con sangre y miembros cercenados volando como si los hubieran metido en una licuadora sin la tapa...

hago, pero no estoy en lo cierto el cien por cien de las veces, por eso es mejor probar cosas incluso sin necesariamente creer que es la decisión correcta. No te das cuenta de las ramificaciones de lo que algo es realmente hasta que lo pruebas."

David se puso a trabajar en el código un viernes y para el lunes ya estaba en su nuevo formato. Desde ahí, el juego creció exponencialmente, con la suma del tiempo real más el potencial del juego de David. Encantados con el progreso y los resultados del cambio, Blizzard compró Condor a mitad del desarrollo de *Diablo* y en 1996, el juego llegó a las tiendas y se convirtió en un éxito de la noche a la mañana. El fresco acercamiento de la jugabilidad RPG, orientado a la acción –que hasta la fecha había sido solo por turnos–, junto a su inusual ambientación de fantasía oscura, sus mazmorras aleatorias y el añadido del multijugador trajeron un gran abanico de opciones, que sacudieron un género anquilosado. De repente, los RPG no tenían que ser lentos ni pesados. Se disparó su popularidad, pero una secuela no estaba aún sobre la mesa...

"Nos llevó cuatro meses o así aceptar realmente que íbamos a hacer una secuela" dice David. Blizzard North –como se acuñó tras la compra de Condor por parte de Blizzard– comenzó a prototipar nuevas ideas. "Estaba super quemado tras terminar el primero, y mi segundo hijo había nacido tres días después de lanzarse *Diablo*, así que estaba realmente preocupado. Había trabajado muy duro los últimos ocho meses, todos los días, para terminar *Diablo*. Así que no quería tener nada que ver con eso." *Diablo* continuó subiendo en las listas de éxitos, mientras que David seguía bajo de inspiración para trabajar en una secuela. "Volvimos y empezamos a trabajar en algunas ideas, pero yo estaba en plan 'no creo que quiera hacer un segundo'. Íbamos a empezar a trabajar en otros conceptos y empezar a pensar qué más íbamos a hacer." Pero parece que todo lo que hacía falta era un período de descanso. La fatiga inicial que tenían tras el esfuerzo para terminar el primero duró cuatro o cinco meses y antes de que se diera cuenta, David volvía a tener cierta comezón para regresar a las entrañas del infierno. "Y entonces, seguimos volviendo a *Diablo*," dice. "Pensé que podíamos intentar 'esto' o 'qué hubiera pasado si hubiéramos hecho esto otro en *Diablo*' y entonces las ideas empezaron a surgir dos meses después de acabar el original. A los cuatro meses ya estábamos como, 'yeah, llegados a este punto, hagamos *Diablo II*.' Sobre todo porque teníamos mucha motivación debido a los tramposos, queríamos resolverlo e intentar conseguir un juego online seguro."

Aunque el multijugador fue muy popular, apenas eran los inicios del juego multijugador y había muchas ▶

MI TESOOOORO

Algunos de los bártulos más codiciados de la serie

HOMBRERAS BUSCADOR
HOMBRERAS LEGENDARIAS

■ Ten estas piezas de armadura sobre tus hombros y no tendrás problema en encontrar refugio, protegiéndote mientras invocas un portal.

GOTTERDAMERUNG
GRAN YELMO

■ Uno de los nombres góticos más oscuros que ha dado el juego, aunque más interesante resulta cómo limita tu visión para mejorar tu defensa. Además, tiene una pinta espectacular.

EL OJO DE GATO
AMULETO

■ Empareja este amuleto con un par de botas rápidas y tendrás al personaje más rápido del juego, con una baja probabilidad de ser alcanzado por una flecha.

HELLMOUTH
GUANTELETES DE GUERRA

■ Ignora su increíble nombre, estos guantes no solo añaden daño por fuego a tus ataques, sino que además pueden provocar una lluvia de meteoritos y fuego.

DEMONSPIKE COAT
ARMADURA COMPLETA



■ No solo es indestructible, si no que al portador le hace resistir el fuego un 50% e incluso añade +10 de fuerza.

SORTIJA ACERTIJO
ANILLO LEGENDARIO

■ Invocar Trasgos del Tesoro es de por sí divertido, pero tener uno que te persiga y te recompense es incluso mejor.

ANILLO DE FUEGO INFERNAL
ANILLO LEGENDARIO

■ ¿Un anillo mágico que vuelve el suelo lava mientras luchas? Sí, por favor.

ERRANTE DEL ÉTER
VARA LEGENDARIA

■ Con este cetro, el teletransporte ya no requiere un tiempo para enfriarse, haciendo que sea un arma muy atractiva.

DESPERTAR DE AKARAT
ESCUDO DE GUERRERO DIVINO LEG.

■ Sus ornamentos son espectaculares, y no sólo eso: también tiene una alta probabilidad de reducir los tiempos de enfriamiento.

CALCETINES DE LUT
BOTAS LEGENDARIAS

■ *La mejor habilidad del Bárbaro en Diablo III* es Salto (es divertido usarla). Con este objeto podrás usarla más.

VIGOR DEL DIOS DEL TRUENO
CINTURÓN DE GUERRA

■ Con ese nombre, ¿quién podría resistirse? Si además tu personaje es de la clase Amazona, entonces este cinturón es especialmente poderoso.



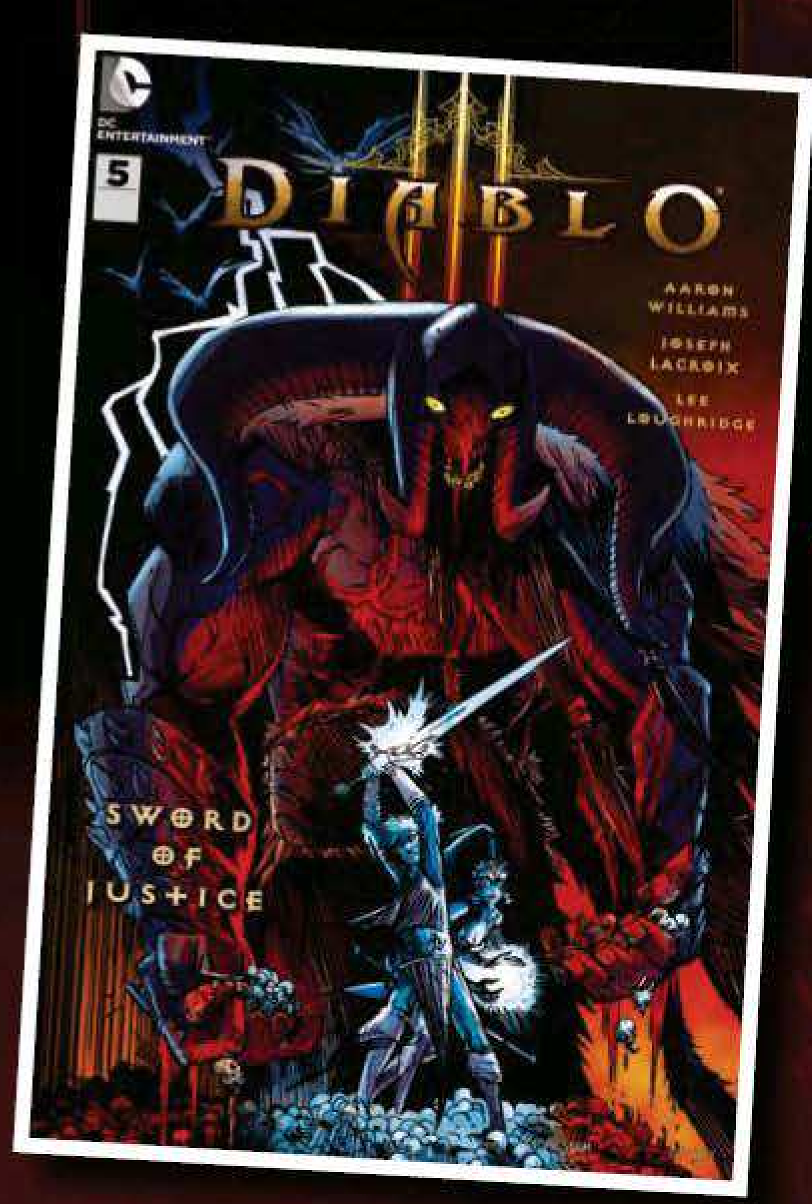


» [PC] *Diablo II* tuvo variados monstruos a los que cercenar, desde espíritus a yetis, incluido el mismísimo Diablo.

REINO EXPANDIDO

De cómo la serie salió del videojuego y se expandió a otros medios

Puede sonar extraño decirlo, pero *Diablo* también ha tenido su relación con otros medios para dar aún más vida a su universo. La guerra entre ángeles y demonios creada por Blizzard ha dado pie a un montón de oportunidades para crear novelas y cómics, estos últimos obra de DC Comics y Dark Horse Comics. Muchos de ellos se han centrado en personajes específicos de los juegos, sus historias de fondo y leyendas, engordadas con estas fuentes alternativas. Comenzaron en el año 2000, y desde entonces se han editado 13 novelas y tres series distintas de cómics. Es el testamento de que la leyenda del videojuego fue más allá, y de la devoción de los fans que han ido comprando estos extras.



> "Pensamos que molaría mucho visitar más zonas en el mundo aparte de este campo con aspecto irlandés, explorar diferentes lugares y tener distintos entornos"
> David Brevik

▶ deficiencias que pulir. Los jugadores descubrieron como hackear el juego para obtener ítems poderosos y volverse prácticamente invencibles. El juego se plagó de tramposos debido a las conexiones "peer-to-peer" (entre jugadores), y eso no era algo que se pudiera arreglar vía parche. Necesitaba una revisión. "Había unas cuantas cosas que queríamos hacer y otras pocas que nos motivaban. Una era que realmente queríamos hacer las conexiones cliente-servidor en lugar de "peer-to-peer", para así resolver el tema de las trampas. Teníamos lecciones que aprender también aquí, pero al final, logramos impedir una gran mayoría de trampas. Convertirlo todo a cliente servidor fue un gran desafío, como lo fue crear un Battle.net que también podía haber tenido arquitectura cliente servidor, pero que en su lugar fue también una gran empresa."



» [PC] Tu personaje tiene espacio para acarrear los ítems que encuentres en una mazmorra, que luego puedes almacenar cuando llegues al asentamiento.

A medida que el desarrollo progresaba, surgían más y más añadidos. La secuela tuvo un desarrollo más evolucionado, quizá porque el estudio tenía más confianza en su acercamiento a los cambios, al saber que *Diablo* era un concepto probado. Algunos cambios afectaron poco al juego y otros fueron clave en que la secuela fuera el éxito que fue. "Había cosas, como visitar a la bruja en el *Diablo* original, que eran terriblemente lentas y por eso queríamos añadir la opción de correr," añade David. "También pensamos que molaría visitar más zonas en el mundo aparte de este campo con aspecto irlandés, explorar diferentes lugares y tener distintos entornos, no sólo interiores, también exteriores, y luchar en otros lugares aparte de las mazmorras. Fue como si todas estas ideas fueran ganando peso. Fueron las grandes ideas con las que empezamos, y eventualmente dijimos que íbamos a tener un sistema de clases más robusto del que teníamos. Pero, antes de que la gente quedara paralizada por la cantidad de decisiones que debía tomar, que cualquiera pudiera hacer cualquier cosa, pensamos que sería mejor si añadíamos clases que guiaran a la gente un poco mejor. Llegué a la idea de los árboles de habilidades, pero no al principio. Todas estuvieron en el período de desarrollo, pero creo que las ideas iniciales ya estaban en marcha, niveles en interiores y exteriores y cliente servidor. Diría que esas fueron las tres grandes."

Pero la diferencia fue que esto era un equipo trabajando en una secuela de un título conocido, de un juego que ya se había probado a sí mismo. La atmósfera era distinta, había confianza en el equipo, una determinación que no se podía rastrear. "Quiero ▶

decir, el ánimo estaba por las nubes," admite David. "El estrés por el dinero había desaparecido. Se sentía distinto, se sentía mejor. Se sentía genial. Era increíble que el juego que había soñado hacer durante tanto tiempo lo quisieran jugar otras personas y que pensaran que era bueno. Era muy gratificante. Pero eso no detuvo mi deseo de querer parar, quería seguir haciendo más juegos y hacerlo aún mejor, ¿verdad? A pesar de todo este éxito, soy mi peor crítico. Nada era suficientemente bueno. Ni siquiera quería jugar a *Diablo* o *Diablo II* tras lanzarse, veía todas las cosas que eran problemas y quería arreglarlas. Sabía que no podría arreglar el tema de los tramposos en *Diablo* y lo único que podía hacer era hacer un segundo donde eso no fuera posible."



Diablo II se lanzó a mediados del año 2000, y es considerado uno de los mejores RPG de su época. Atajó todos los problemas del original y los resolvió convirtiéndose en un excepcional ejemplo de este nuevo género action RPG. Fue, de lejos, el título más popular de Blizzard en su época, y se vendió por millones. Tras llegar a lo alto de las listas con su serie *Warcraft*, Blizzard había encontrado una IP que podía aprovechar, y que en muchos sentidos era un título más 'Blizzard' que su predecesor.

"Había muchos rumores de que en *Diablo* había un nivel con vacas y que, haciendo click sobre las vacas



» [PS4] Mapear las habilidades que más utilizas a los atajos es imprescindible para sobrevivir a los encuentros con los enemigos más duros.

se abría un portal a un lugar especial," dice David sobre uno de los añadidos más infames de la serie, "porque podías hacer click en las vacas y hacían "moo" y cosas. Así que cogimos esa idea y la hicimos realidad –hicimos este nivel de las vacas [en la secuela], como una broma a ese rumor. Pensamos que sería gracioso meterlo en el juego. Nunca se pensó como algo serio que hacer, pero terminó siendo un sitio bastante popular al que acudir a buscar, de cuando en cuando, algún tesoro."

Un año después se lanzó un pack de expansión, y así se culminó el estilo *Diablo*, creando una plantilla inalterable para todo lo que vino detrás en el género; cada esqueleto machacado, cada poción consumida, cada action RPG isométrico debe su diseño a *Diablo II*. Y después, nada. Tras el lanzamiento de la expansión –*Lord Of Destruction*–, que redondeó la oferta de *Diablo II*, la franquicia acabaría quedando en la cuneta, a pesar de su obvio éxito. Tras la salida de algunos desarrolladores top de Blizzard North, la perspectiva de crear un nuevo *Diablo* se la llevó el viento. "Habíamos empezado a trabajar en *Diablo III*, pero entonces dejamos Blizzard," cuenta David sobre lo que pasó al terminar *Diablo*, "y cuando nos fuimos, pienso, una gran parte de la compañía y de la experiencia de hacer *Diablo* había dejado el estudio. Algunos fueron a hacer otras cosas, otros se quedaron, fue una mezcla. Diría que la mitad de la gente dejó Blizzard North y se fue a trabajar a otros lugares, quizá un tercio se quedó y entonces cerraron Blizzard North y a algunos de ellos los llevaron al sur de California, a los cuarteles generales de Blizzard. Creo que sólo un pequeño porcentaje se mudó allí. Y ya sabes, trasladar básicamente un equipo entero en el transcurso de un año o dos en realidad afectó al desarrollo de *Diablo* de muchas formas, y llevó bastante tiempo reconstruir esa experiencia y encontrar a la gente adecuada para llevar el proyecto adelante. Por esa razón, llevó bastante tiempo recuperarse adecuadamente de ese revés."

GRANDES CLONES DE DIABLO

Los juegos que han intentado quitarle su corona



TITAN QUEST

IRON LORE ENTERTAINMENT, 2006

■ De todos los clones de *Diablo* lanzados en todos estos años, *Titan Quest* quizá ha sido el único capaz de desafiarle en su reinado. Con un sistema de clases más flexible, *Titan Quest* fue un agradable repuesto para los fans de *Diablo*. Su desarrollador ha lanzado *Grim Dawn* tras un exitoso Kickstarter, y es quizá, en muchos años, el primer clon de Diablo imprescindible.



DUNGEON SIEGE

GAS POWERED STUDIOS, 2002

■ Microsoft intentó capitalizar la popularidad de *Diablo* con su propio lanzamiento, con el que logró crear un título que aún hoy día destaca por estar muy bien pensado. Un mundo continuo (sin tiempos de carga) y un sistema de clases basado en tu estilo de juego, más que en una decisión arbitraria al comenzar el juego, con algunas otras características que le ayudaron a sobresalir.



TORCHLIGHT

RUNIC GAMES, 2009

■ Fue uno de los clones de *Diablo* más recientes, pero ganó prominencia gracias a su acercamiento más indie y simple a la jugaiblidad de *Diablo*, y por el hecho de que Blizzard no había lanzado un título en muchos años. No hizo mucho para cambiar el género o ajustarlo a su propio estilo, pero demostró que había algo terapéutico en cortar y rajar a lo largo y ancho de un juego.

> "Había rumores de que había un nivel con vacas y que, haciendo click en ellas, se abría un portal a un lugar especial"
> David Brevik

El trabajo de Blizzard North en el título duró aproximadamente un año hasta que llegó su fin, con el grueso del trabajo orientado al nuevo motor. Iba a ser el primer RPG 3D de estilo *Diablo*. "Habíamos estado trabajando en él durante, aproximadamente, ocho meses o así," explica David. "De hecho estábamos comenzando dos proyectos y estábamos en el proceso de dividir la compañía en dos equipos distintos para trabajar en distintos proyectos. Habíamos estado probando distintos prototipos en un equipo y *Diablo III* estaba en el otro equipo. Realmente llevaban tiempo realizando herramientas y tecnología, porque iba a ser un auténtico motor 3D que tenían que crear y todas las herramientas asociadas, [por eso] les llevó un tiempo comenzar. Probablemente llevaban un año trabajando en él, diría, en el momento que nos fuimos."

No se pretendía que innovara, nos dijeron, sino modernizar el estilo *Diablo* para "hacer un juego más grande, hacerlo más multijugador masivo" apelando al estilo *EverQuest* que había revolucionado el mundo. Pero, de repente, Blizzard hizo algo con su envejecido RPG. Pasaron 14 años entre el lanzamiento de *Diablo II* y el tercer juego, un sorprendente hiato para una saga tan exitosa. *Diablo III* se lanzó en 2014 y su expansión, *Reaper Of Souls*, llegó un año después. Añadió nuevas clases, amplió su mundo con un entorno más concreto y no aleatorio y requería una conexión a internet para jugar, incluso en modo individual.



» [PS4] *Diablo III* ha sido, junto al primer juego de la serie, la única entrega que ha aparecido en consolas.

El juego se lanzó con algunos problemas, pero el más importante fue el Error 37, un problema que ocurría por la sobrecarga de jugadores que intentaban conectarse a los servidores de Blizzard. Por un lado, dio fundamento a los que criticaban la decisión de Blizzard de requerir una conexión a internet incluso jugando solos, pero por otro, resaltó lo importante que era la franquicia. Incluso después de 14 años, *Diablo II* había seguido siendo el paradigma del género, y no había importado cuantos títulos hubieran intentado hacerle frente, porque ninguno estuvo a la altura. El juego vendió 3.5 millones de copias en su primer día, y de nuevo se convirtió en una de las series principales para Blizzard. Y con los rumores de una cuarta entrega en desarrollo, podría ser el momento de afilar nuestras espadas para una nueva aventura. ★


» [PS4] *Diablo III* tuvo una presentación acorde a las sensibilidades de juego actuales, es decir, renderizado por completo en 3D.



SACRED 2
ASCARON, 2008

■ Esta serie no destaca "per se", ni por su alta calidad, sino por su mundo abierto y su acercamiento guiado por "quests" o misiones, que junto al estilo de juego de *Diablo* fueron suficiente para crearse una legión de seguidores con los años. Desde entonces, la serie ha quedado en la cuneta, pero el segundo juego, discutiblemente el mejor, sigue siendo popular entre los fans de *Diablo*.



NOX
WESTWOOD STUDIOS, 2000

■ En su época, *Nox* fue uno de los mejores clones de *Diablo* que llegó al mercado. El intento de Westwood de crear su propia franquicia al estilo *Diablo* estuvo bien y, a menudo, es comparado con la calidad de *Diablo II*, incluso aunque su lanzamiento tuvo lugar cinco meses antes que aquél. Se anunció una secuela, pero desde entonces Electronic Arts ha decidido no respaldarla.



Cómo se hizo

Hunchback

Tienes que acordarte de Hunchback. Por lo menos te sonará su cara. Paul Drury habla de sogas y pozos peligrosísimos con Peter Robinson, el hombre que llevó a Quasimodo a los arcades.

Dos hombres veían ocultarse el sol del verano sentados en la playa en Fort Lauderdale. Su compañía, Century Electronics, había lanzado un puñado de olvidables títulos desde su llegada al negocio de las recreativas el año anterior. La compañía británica necesitaba un éxito antes de que acabara 1982, y ya era septiembre. "Empezamos a dibujar ideas en la arena," recuerda Peter Robinson, cofundador y propietario de Century junto a David Jones, el otro hombre en aquella playa de Florida. "Había estado jugando a *Pitfall* en la Atari 2600 y también había un juego llamado *Tarzan Boy*, que creo que después pasó a llamarse *Jungle Boy*. Pensé que un chico balanceándose en una cuerda era bonito y bastante atractivo, pero no queríamos una temática selvática por razones obvias. Entonces pensamos en Robin Hood"



» [Arcade] Peter dice que los guardias empuñando lanzas se 'inspiraban' en el shooter de Irem de 1980 *UniWar S*.



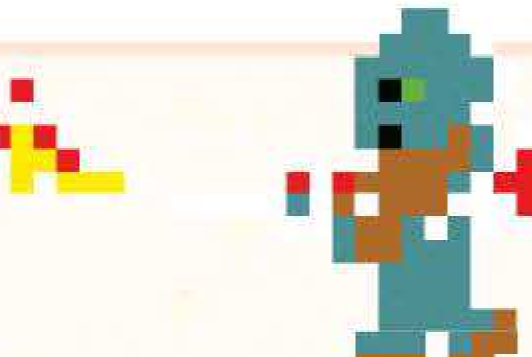
QUE SE SEPA

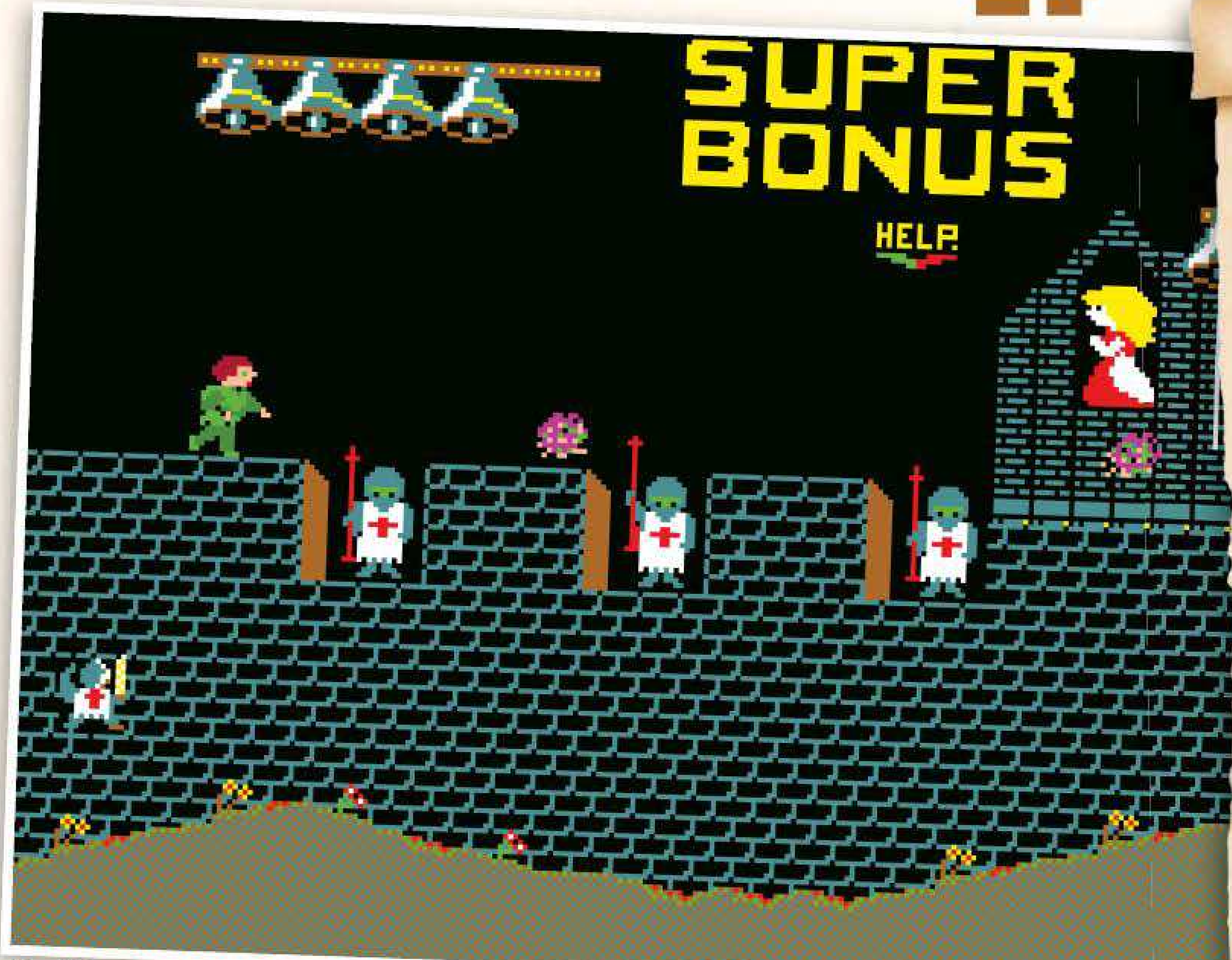
- » **COMPAÑÍA:** CENTURY ELECTRONICS
- » **DESARROLLADOR:** CENTURY ELECTRONICS
- » **LANZAMIENTO:** 1983
- » **FORMATO:** ARCADE
- » **GÉNERO:** ACCIÓN

Resultó ser una tarde muy productiva. Copiaron sus bocetos hechos en la arena en papel (con manchas de bronceador incluídas), y volvieron a Inglaterra con las ideas más o menos claras acerca de lo que sería el mayor éxito de la compañía. Esta es la historia de cómo Robin Hood se convirtió en Quasimodo y dio pie a un inusual éxito británico en el terreno de las recreativas.

Robinson y Jones crearon Century Electronics en 1978, originariamente como una empresa fabricante en los primeros días del negocio de las recreativas. "Empezamos con una copia de *Space Invaders* llamada *Cosmic Invasion*," explica Robinson. "El microprocesador que usé fue un 2650, que posiblemente no te dice nada. Fue el intento europeo de Philips de pillar parte del beneficio del entonces muy lucrativo y creciente mercado de los procesadores..."

El enlace con la compañía danesa puso a Century en contacto con Mullard Components, filial británica de Philips, que les proporcionó todo tipo de transistores y demás piezas necesarias para crear una máquina recreativa. En ese momento el negocio de los arcades estaba dominado por grandes compañías americanas y japonesas como Atari y





» [Arcade] Quasimodo se pregunta si esta dama a la que rescatar no se parece un poco a Lady Marian.

"Empezamos a dibujar ideas para Hunchback en la arena de una playa de Florida"
Peter Robinson

Taito, pero habiéndose asegurado el apoyo de Philips y su filial inglesa, Robinson y Jones tramaron un plan. "Fue el principio de nuestro 'Convertible Video System', o 'Century Video System' o simplemente 'CVS', dependiendo de con quién habláramos," dice Robinson. "Empezamos a diseñar un sistema de juego compatible. David era un tecnócrata e hizo diseños detallados, con la ayuda, por supuesto, de una placa de sonido versátil, un sintetizador de voz y una potente placa PCB. Yo me dedicaba más a las ideas comerciales y los propios juegos. Fue una auténtica curva de aprendizaje."

Fue un ataque a dos frentes por parte de Century. Su sistema permitía a los propietarios de los salones de recreativas cambiar el juego de un mueble con facilidad, y también proveía de un sistema de desarrollo para programar sus propios juegos. "Diseñar los juegos no era fácil," reconoce Robinson. "Uno debe aceptar que unos juegos inspiran e influyen a otros."

Es cierto: mirando los primeros lanzamientos de Century apenas se disimulan unas cuantas 'inspiraciones'. *Space Fortress* es *Asteroids* en color, *Radar Zone* es un refrito de *Amidar* y *Qix* y *Wall Street* coge el juego de Game & Watch *Fire* y cambia un edificio en llamas por un mercado de valores derrumbándose, donde intentas salvar a banqueros suicidas lanzándose al vacío desde sus oficinas en rascacielos. *Hunchback* también tenía claramente a Pitfall Harry como modelo, pero esta vez, Century dio con algo novedoso para su modelo de 've-saltando-desde-A-a-B'.



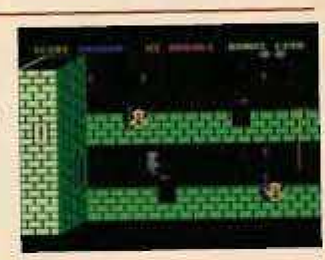
» [Arcade] Quasimodo tiene que moverse rápido si no quiere ser chamuscado por el soldado que le persigue y su antorcha en llamas.

"La primera idea fue la de Robin Hood adentrándose en el bosque de Sherwood, pero los árboles daban al escenario un aspecto muy similar a la jungla, y queríamos evitarlo," explica Peter, "así que lo cambiamos por los muros del castillo del Sheriff de Nottingham. Las almenas proporcionaban obstáculos sobre los que saltar, y el foso sobre el que balancearse con la cuerda sí que fue cortesía de Activision. Toda máquina recreativa necesita algún limitador del tiempo de juego, y diseñamos al Soldado, que empieza a moverse desde la base del muro y comienza a perseguirte. Luego añadimos los 'asesinos'..." ▶

Campana sobre campana

Cinco grandes clones de Hunchback

ROBIN TO THE RESCUE
COMMODORE 16



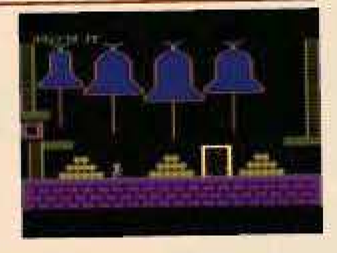
■ Volviendo el tema original de *Hunchback*, aquí tenemos al mítico héroe encapuchado enfrentándose a dos capas de adversarios con sogas balanceantes que conducen a llaves que recoger, más piedras que caen e incluso una guillotina que sortear, posiblemente un guiño a Victor Hugo. Vive le difference!

PUNCHY
ZX SPECTRUM



■ Titulado originariamente *Hunchy*, antes de que la gente de Mr Micro pensara en maquillarlo con los célebres guiñoles de Punch y Judy. Voces sampleadas horrorosas y muchos saltos por parte de este primigenio abusador doméstico. Nos gusta la salchicha voladora.

QUASIMODO
ATARI 800



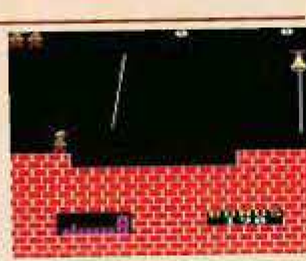
■ Este coge la ambientación original de *Hunchback* y le añade como escenario los tejados de Notre Dame, a lo que se suman fases de asedio en castillo donde lanzas rocas contra los atacantes, niveles verticales de plataformas con campanas gigantes y un duelo final con ballestas. Un gran juego, no un mero clon de *Hunchback*.

THE GREAT WALL
ELECTRON



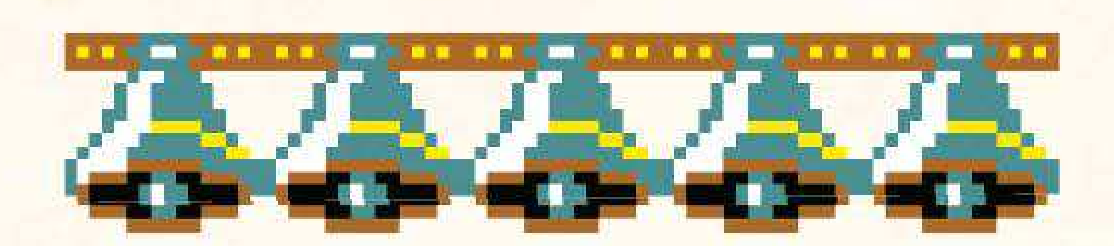
■ En apariencia, un clon bastante mediano de *Hunchback*, pero con animaciones ortopédicas y esos colores chillones que caracterizaban al Electron. Eso sí: 512 pantallas, nada menos, aunque que como te imaginas, son todas bastante similares entre sí.

HUNCHBACK
BBC MICRO



■ Una rareza, ya que nació como clon no oficial a manos de Superior Software. Los abogados de Century intervinieron y se convirtió en una conversión oficial del arcade, y además una nada despreciable, con un Quasimodo bastante ágil dando brincos por los reconocibles escenarios.





Más de Century

Century produjo más de una docena de recreativas entre 1981 y 1984...



COSMOS 1981

■ Un pastiche bastante convencional de *Astro Blaster* con la habitual avalancha de alienígenas enemigos a los que masacrar y un nivel de combustible en eterno descenso. Century revisitó el tema poco después con *Dark Warrior*.



LOGGER 1982

■ Un desvergonzado plagio de *Donkey Kong* rip-off, que cambia barriles, llamaradas y otros obstáculos del original de Nintendo por troncos y convierte a Kong en una especie de pájaro gigante que no vuela. Suena *The Lumberjack Song*, eso sí.

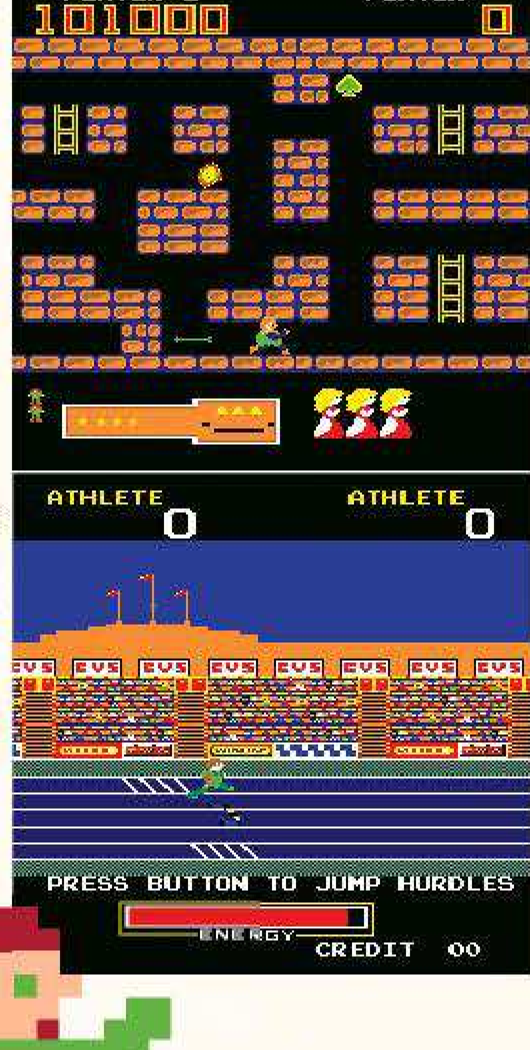


WALL STREET 1982

■ Remotamente inspirado en el juego de Game & Watch *Fire*, este al menos intenta hacer algo distinto. Hay que salvar a inversores suicidas, y luego buscar sacos de dinero por la ciudad huyendo de tanques. Basado en hechos reales (posiblemente).



» [C64] Ocean se encargó de los ports licenciados domésticos de *Hunchback* y acabó adquiriendo la IP cuando Century cerró sus puertas.



» [Arcade] Quasimodo y Esmeralda volvieron en este decepcionante clon de *Tutankhamun*.

» [Arcade] *Hunchback At The Olympics*. ¿No deberían ser Paraolimpiadas?

Como si colgar de cuerdas y atravesar fortificaciones tremendamente peligrosas no fuera suficente, el pobre Robin tiene que enfrentarse a flechas letales que salen de no se sabe dónde y bolas de fuego que lanzadas por una catapulta gigante posicionada fuera de la pantalla. Los guardias del castillo se agazapan en el muro, levantando sus lanzas en los momentos más inoportunos y acabando cualquier posibilidad de finales románticos con Lady Marian, a quien nuestro héroe trata de rescatar. Todos los elementos estaban en su sitio y Robinson y Jones prepararon un equipo de tres programadores y un grafista, dirigidos por Harry Convey. Aún así, el juego carecía de un 'premio' claro cuando Robin llegaba con éxito al final de cada pantalla.

Las campanas fueron la clave," sonríe Robinson. "Alguien sugirió usar una campana para indicar que llegabas a la derecha de la pantalla. El grafista dijo que podía hacer una campana fácilmente, y así fue. Unas semanas después, añadí pantallas al juego y cuando puse cuatro cuerdas seguidas, caí en el parecido con las aventuras de Quasimodo de Victor Hugo"

Unos pocos píxeles estratégicamente ubicados convirtieron a Robin en el Jorobado de Notre Dame



» [Arcade] La pantalla final es un homenaje a *Donkey Kong* con unos remaches en forma de campana que hay que recoger.

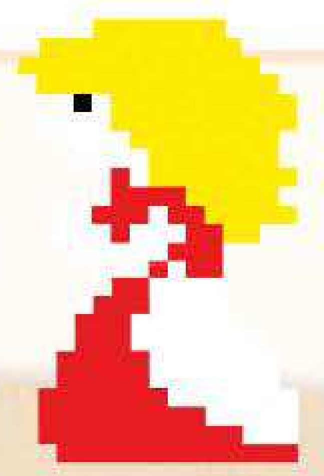
> "Desprecié por completo el mercado doméstico para sacar Hunchback, cosa que fue algo arrogante"
> Peter Robinson

mientras que Lady Marian pasó a ser Esmeralda. Esta transformación no sucedió hasta diciembre de 1982, con el desarrollo avanzado, y con la presentación del juego pendiente en enero en Frankfurt, el equipo no tenía la capacidad para rehacer los gráficos de acuerdo a la nueva narrativa. "El tiempo jugaba en nuestra contra," suspira Robinson. "Los días pasaban a toda velocidad y no nos daba tiempo, así que Quasimodo se quedó con el verde característico de Robin Hood."

Con el juego casi acabado, el equipo lo llevó a Alemania al IMA, confiado en que pese a los gigantes japoneses y americanos, llamarían la atención, pero no salió como esperaban. "Los jugadores llegaban al stand, se ponían a jugar... ¡y se iban después de 30 segundos!" recuerda Robinson. "Me puse detrás de un jugador y me di cuenta de que perdían vidas porque no sabían qué hacer. Por entonces, el primer castillo tenía tres almenas y una bola de fuego, y ésta mataba de forma instantánea. En la siguiente vida, intentaban disparar, porque pensaban que el botón indicaba que tenían una pistola. Si intentaban saltar la bola, perdían la última vida cayendo por una almena. Se iban confundidos. No habíamos pensado en cómo sería el juego para alguien que acababa de empezar con él. Lección aprendida."

Robinson obligó a su equipo a suavizar la curva de aprendizaje. La primera pantalla tenía como único obstáculo la bola de fuego. A esta le seguía otra en la que solo había un foso. Los elementos empezaban a introducirse de uno en uno para que los jugadores pudieran gestionar los distintos modos de enfrentarse







DAZZLER 1982

■ Esta vez tenemos un guiño a *Donkey Kong Jr.*, con llaves que recoger y una bestia enjaulada que liberar, aunque en vez de en plataformas, la acción se desarrolla en un laberinto patrullado por buitres. El mejor juego de Century después de *Hunchback*.

RADAR ZONE 1982

■ Si has hecho carrera copiando recreativas, ¿por qué no copiar tres a la vez? Ésta combina las fases de pintar laberintos de *Amidar* con elementos sacados de *Qix*, y todo ello aderezado con algún plagiete que otro de *Asteroids*.



SUPER BIKE 1983

■ *Moon Patrol* recibe su correspondiente 'tributo' en este juego en el que conduces por carreteras llebas de socavones haciendo explotar globos y reventando cráneos. Las fases en las cavernas y el salto sobre el autobús dan cierta variedad (no mucha).



»Peter Robinson (derecha) y su colega David Jones (izquierda) en 1983, firmando un lucrativo contrato gracias a la fama de *Hunchback*.



» [Arcade] Los saltos deben sincronizarse perfectamente para evitar lanzas y bolas de fuego.

a los peligros que les separaban del rescate final de Esmeralda. "Solo teníamos once días antes del ATE en Londres a finales de enero," ríe Robinson, "y esos pequeños cambios eran los que garantizaron el éxito. Nos ayudó a vender un montón de máquinas y kits CVS."

H*unchback* fue el éxito que Century había estado buscando. El sencillo concepto, la idea de la dificultad progresiva y la posibilidad de Quasimodo de controlar sus saltos enmedio del aire le dieron un atractivo especial. Tenía hasta una pantalla final, obviamente inspirada en la de *Donkey Kong*, aunque aquí los proyectiles a esquivar eran algo más letales. Después de un trato con Centuri Inc, Century comenzó a importar *Hunchback* directamente a Estados Unidos a precio de saldo, precio que se fue incrementando con la llegada del éxito. A *Hunchback* le iba bien en los salones recreativos, pero Robinson reconoce que dejaron pasar otro mercado muy lucrativo. "Ignoré por completo el mercado doméstico," dice. "Estaba haciendo máquinas con un beneficio de miles de libras por venta y no le veía el sentido a meterme en el negocio de hacer juegos en cassette y venderlos por 90 peniques. ¡Puede parecer arrogante en retrospectiva, y lo fue! Me llegó el rumor de que Superior Software estaba vendiendo una versión de *Hunchback* para la BBC computer. Contacté con nuestro abogado Rubin Berg, y le pedimos 20 peniques por cassette vendido. Unas semanas después me llamó Berg y me dijo que nos reuniéramos con una compañía nueva llamada Ocean Software..."

Robinson llegó a un acuerdo con Dave Ward y Jon Woods, fundadores de Ocean, y *Hunchback* se convirtió en la primera licencia de la compañía, apareciendo en cada ordenador doméstico y arrasando en las listas de ventas. Todo parecía ir bien para Century Electronics en 1983 y, sin embargo, a principios de 1984, estaban en bancarrota. Robinson cree que se debe a varios factores. Por una parte, el pirateo de placas de *Hunchback* por parte de distribuidores sin escrúpulos afectó a las ventas, a lo que se sumó el crash de mediados de los ochenta. Robinson también reconoce que no volvieron a hacer un juego de la calidad de *Hunchback* -si necesitas comprobarlo, prueba las secuelas *H.E.R.O.* (*Hunchback Esmeralda Rescue Operation*) y Hunchback at the *Olympics*.

Cuando Century entró en bancarrota, Ocean se quedó con la IP. "La pérdida de la marca me dejó cierto sabor amargo," admite Robinson. "Por qué el personaje de *Hunchback* fue popular se me escapa. Me gustaba la emoción de vender juegos, pero no fui jugador. ¿Por qué diseñaba juegos? ¡Por el dinero!" ★

Gracias a Keith Smith (bit.ly/allincolorforaquarter) y Martyn Carroll por su ayuda.



TOP 25 JUEGOS GAME BOY ADVANCE

Puede que no tuviera la vida más larga, pero la portátil de Nintendo tiene una colección extraordinaria de juegos. Aunque hay una buena cantidad donde elegir, esta es la auténtica élite de GBA. Nick Thorpe se encarga de la cuenta atrás...

25 Gunstar Future Heroes

■ DESAR.: Treasure/Hitmaker
■ GÉN.: Run-and-gun ■ AÑO: 2005



En cierto sentido es un remake, pero el regreso de *Gunstar Heroes* es muy variado y tiene estupendos niveles invertidos. Gracias a la programación de Treasure es uno de los juegos más impresionantes del sistema.

24 Sonic Advance

■ DESARROLLADOR: Dimps
■ GÉN.: Plataformas ■ AÑO: 2001



Casi una herejía en 2001, pero la portátil de Nintendo demostró ser un hogar estupendo para la mascota de Sega. El primer juego de la trilogía *Advance* es el mejor de todos, muy fiel a los originales de Mega Drive.

23 Super Mario Advance 3: Yoshi's Island

■ DESARROLLADOR: Nintendo
■ GÉN.: Plataformas ■ AÑO: 2002



La GBA fue el hogar de grandes conversiones de clasicos de SNES, y *Yoshi's Island* es una de las mejores. Pocas rebajas tuvieron que hacerse para adaptar con fidelidad el juego original, movido por el Super FX 2.

22 F-Zero: Maximum Velocity

■ DESARROLLADOR: Nd Cube
■ GÉN.: Conducción ■ AÑO: 2001



¿Quién necesita 3D totales cuando tienes la delicia retro del Mode 7 moviendo pistas? Esta secuela del clásico de SNES tiene nuevos vehículos y circuitos, pero su diversión es puro sabor clásico.

21 Rhythm Tengoku

■ DESARROLLADOR: Nintendo SPD
■ GÉNERO: Ritmo ■ AÑO: 2006



El último lanzamiento first-party para GBA no salió de Japón, pero el mercado de importación supo apreciar esta coleción de minijuegos rítmicos. Hubo secuelas para DS, Wii y 3DS.

POR QUÉ VOLVER A **KANTO**

20 Pokémon Rojo Fuego & Verde Hoja

■ DESARROLLADOR: Game Freak
■ GÉNERO: RPG ■ AÑO: 2004

Los juegos originales de *Pokémon* en GB tuvieron un éxito descomunal, pero no eran perfectos. Es más: no eran compatibles con los nuevos títulos de GBA, así que no había manera de sacar a tu preciado Squirtle de aquel viejo cartucho. Por fortuna, estos remakes no solo aseguraban que los jugadores podían volver a hacerse con todos, sino que mejoraban significativamente los originales con un amplio abanico de nuevas características.





Hay **gran cantidad de nuevas habilidades** introducidas en la 2ª y 3ª generación, lo que permite estrategias de combate más complejas.

Los Pokémon de 1ª generación retienen sus líneas de evolución, así que puedes conseguir a **Pichu, Magby, Crobat, Kingdra y Slowking.**

Puedes transferir Pokémon de los juegos de GBA a DS y 3DS, lo que permite **preservar más de una década de progresos en el juego.**

Los sprites monocromos y a menudo muy feos del juego original son sustituidos por **diseños a todo color.**



Ahora puedes **criar tu Pokémon**, con la posibilidad de transmitir movimientos y stats, en un intento de conseguir las mejores combinaciones.

Hay **actividades post-juego más interesantes** que en los originales: visitar las Islas Sevii, buscar Legendarios y combatir de nuevo al Alto Mando.

PERFECCIÓN EN TU BOLSILLO

19 Super Mario Advance 2: Super Mario World

■ DESARROLLADOR: Nintendo EAD
■ GÉNERO: Plataformas ■ AÑO: 2001

Siempre que preguntamos a nuestros lectores por los mejores juegos de la historia, *Super Mario World* figura en las posiciones más altas gracias a lo superlativo de su diseño de niveles, estructura y sentido de la aventura. Y como Nintendo decidió darle una encarnación portátil para Game Boy Advance, es razón más que suficiente para que aparezca también en esta lista. No era nuevo, pero sí un juego casi perfecto que fue replicado con mimo para los jugadores de portátil.

Por supuesto, la conversión es algo más que un mero port del original de SNES. Los colores son algo más brillantes para ayudar a jugar a los propietarios de los primeros modelos de Game Boy Advance. También hay una nueva secuencia de intro, así como Monedas Dragón en niveles que originariamente no las tenían.



NUEVOS TWISTS, VIEJOS WARES

18 Wario Ware Twisted

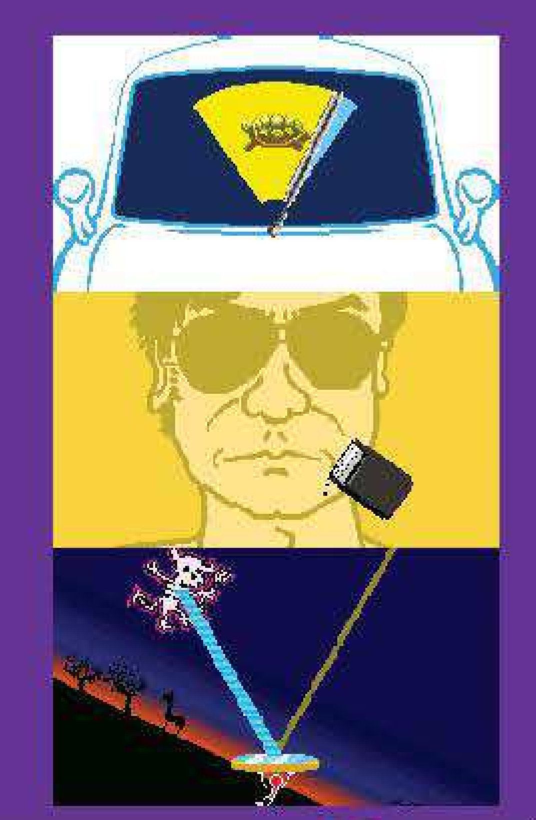
■ DESARROLLADOR Intelligent Systems
■ GÉNERO: Minijuegos ■ AÑO: 2004

■ ***Wario Ware Twisted* incluía un giroscopio y la posibilidad de vibrar, lo que permitía que algunos de los minijuegos se controlaran moviendo la portátil... y que esta reaccionara.**

■ A diferencia del primer juego, *Wario Ware Twisted* incluye juegos que requieren que hagas girar el sistema, a veces 360 grados completos.

■ **A pesar de que el giroscopio reside dentro del cartucho, el juego funciona de forma idéntica en todo el hardware compatible (aunque recomendamos no probarlo en el Game Boy Player).**

■ *Wario Ware Twisted* no llegó a Europa por culpa de la presencia de mercurio en el giroscopio, una sustancia prohibida en dispositivos electrónicos en la Unión Europea.





SUPER RPG BROS.

16 Mario & Luigi: Superstar Saga

■ DESARROLLADOR: AlphaDream ■ GÉNERO: RPG ■ AÑO: 2003

Aunque había pasado por *Super Mario RPG* y *Paper Mario*, el fontanero no estaba satisfecho con la cantidad de juegos de rol que tenía, y reclutó a su hermano para dar un giro al género. Vibrantes gráficos, diálogos divertidísimos y control simultáneo de los hermanos generan un juego obligatorio.





LA GUERRA NO CAMBIA (MUCHO)

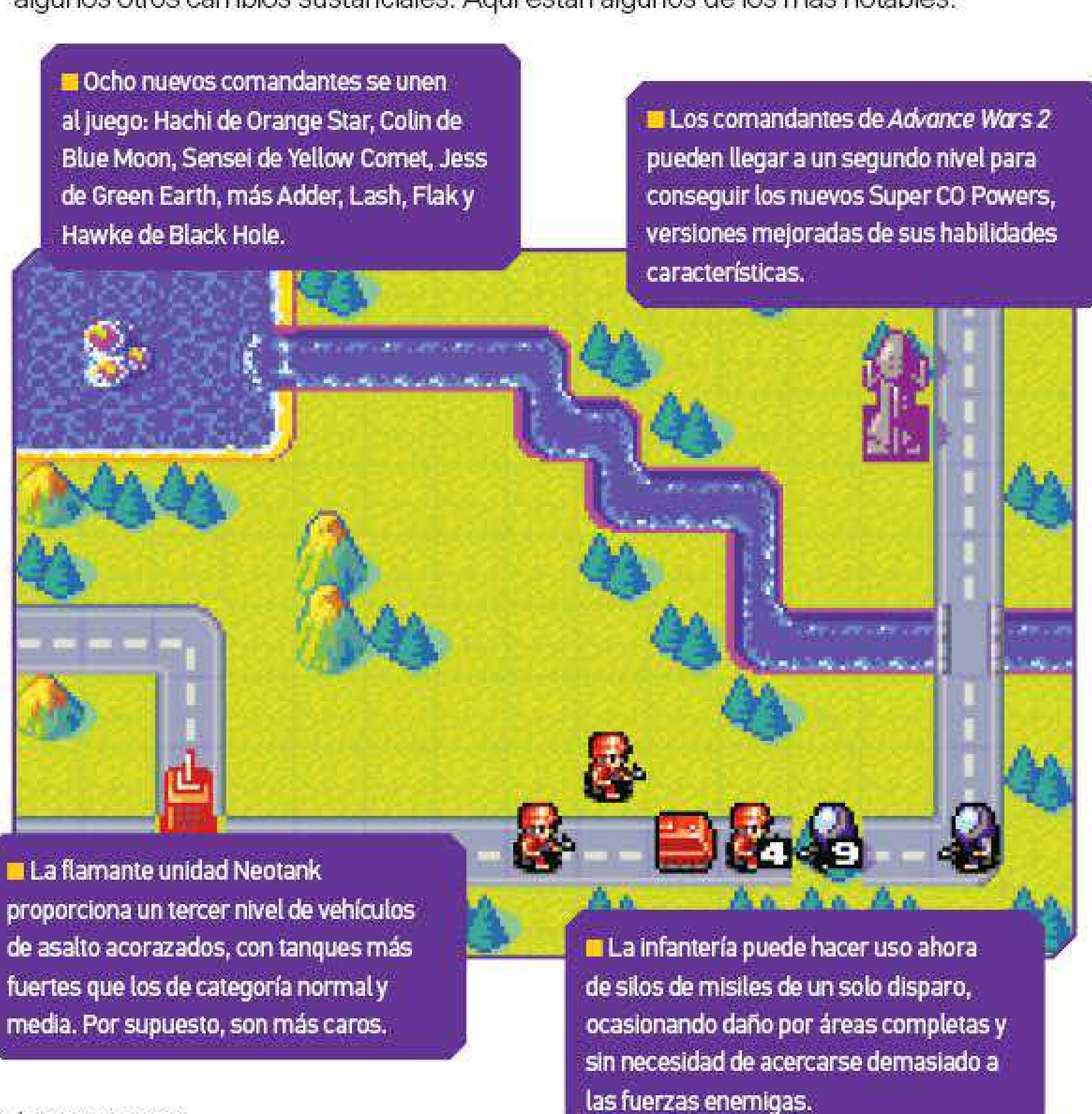
17 Advance Wars 2

■ DESARROLLADOR: Intelligent Systems
■ GÉNERO: Estrategia ■ AÑO: 2003

El *Advance Wars* original era un juego de estrategia portátil asombrosamente bueno, y la secuela no estropea la fórmula ganadora. Un nuevo modo campaña presentaba a la Black Hole Army en su lucha por la dominación de Macro Land, pero se hicieron algunos otros cambios sustanciales. Aquí están algunos de los más notables.

■ Ocho nuevos comandantes se unen al juego: Hachi de Orange Star, Colin de Blue Moon, Sensei de Yellow Comet, Jess de Green Earth, más Adder, Lash, Flak y Hawke de Black Hole.

■ Los comandantes de *Advance Wars 2* pueden llegar a un segundo nivel para conseguir los nuevos Super CO Powers, versiones mejoradas de sus habilidades características.



■ La flamante unidad Neotank proporciona un tercer nivel de vehículos de asalto acorazados, con tanques más fuertes que los de categoría normal y media. Por supuesto, son más caros.

■ La infantería puede hacer uso ahora de silos de misiles de un solo disparo, ocasionando daño por áreas completas y sin necesidad de acercarse demasiado a las fuerzas enemigas.



CORRIGIENDO LOS FALLOS DEL PASADO

15 Final Fight One

■ DESARROLLADOR: Capcom ■ GÉNERO: Beat-'em-up ■ AÑO: 2001

A finales de los ochenta, no había mejor beat-'em-up que Final Fight de Capcom. Es fácil entender que los propietarios de la SNES estuvieran excitados ante una conversión. Por desgracia, no tuvo el empaque merecido: desaparecía un nivel entero, un tercio de los protagonistas (Guy) se había esfumado y no había ni rastro del multijugador con el que disfrutar de los dos broncas que quedaban, Cody y Haggar. No era un mal beat-'em-up, pero tampoco la experiencia que los fans llevaban mucho tiempo esperando.

Capcom corrigió todos estos errores en GBA. Los gráficos de SNES se repiten, pero esta vez el juego incluye Industrial Area y los tres personajes, hay más enemigos simultáneos en pantalla y con un cable link, posibilidad de multijugador cooperativo. Incluso tenemos regalos para fans: cada jefe viene precedido de una secuencia de diálogo, y las versiones de *Street Fighter Alpha 3* de Cody y Guy pueden desbloquearse como personajes extra. Podría ser considerada la versión definitiva del clásico.

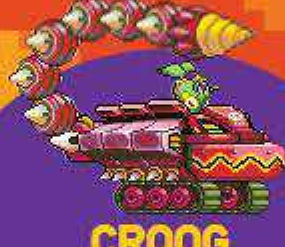
MAQUINARIA PESADA

14 Drill Dozer

■DESARROLLADOR: **Game Freak** ■GÉNERO: **Plataformas** ■AÑO: **2005**

Game Freak es más que *Pokémon*, aunque no lo sospecharías con los lanzamientos de la compañía en los noventa: *Drill Dozer* es la única IP original que lanzó durante toda la década. Por suerte, también es un plataformas excelente con una mecánica central originalísima. Tomas el control de Jill, miembro de la banda de los Red Dozers y piloto del poderoso Drill Dozer. Este vehículo puede perforar muros, enemigos, batrreras y mucho más, teniendo que mejorar el taladro para atravesar objetos más duros. El cartucho incluye un dispositivo vibrador incluído, lo que te permite sentir toda la destrucción que vas generando en los escenarios.





CROOG

Este es el villano principal, y en tus primeros encuentros usará su cola de escorpión mecánica para atacarte. Tendrás que defenderte con tu propio taladro. Después de dañarlo un rato, el jefe se transformará... y ese será solo el principio de tus problemas.

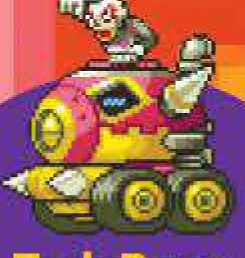
Haunted Statue

Esta malvada construcción está poseída por un espíritu malvado, y te atacará repetidas veces con su maza con pinchos. Pinchos que pueden ser su perdición si impactan en el sueo. Cuando lo haga, aprovecha para taladrar al indefenso pero terrorífico enemigo.



CARRIE

Carrie es una detective de la policía, y combate junto a las fuerzas del bien. Por supuesto, al ser tú una ladrona, no sois del todo aliadas, lo que os enfrentará a menudo. Cuando esté en esta forma, taladra la unión de las dos mitades de su robot policía.



Tank Dozer

Los Skullkers no son enemigos particularmente duros, así que algunos intentarán mejorar sus posibilidades de victoria con tanques. Son fáciles de derrotar: taládrales el morro y pisa hasta la tercera marcha. Eso sí, cuidado con sus ataques en grupo.

13 Pokémon Rubí, Zafiro & Esmeralda

■DESARROLLADOR: **Game Freak**
■GÉNERO: **RPG** ■AÑO: **2003**



Sorprendiendo a absolutamente nadie, las nuevas aventuras de *Pokémon* para Game Boy Advance fueron los juegos más vendidos del sistema. Llegaron las batallas de dos contra dos, con 135 nuevas criaturas que atrapar. Sin embargo fue el primer conjunto de juegos en el que no podías "hacerte con todos".

12 Castlevania

■DESARROLLADOR: **Konami Computer Entertainment Kobe**
■GÉNERO: **Acción-aventura** ■AÑO: **2001**



Puede que no sea el *Castlevania* favorito de Koji Igarashi, pero el primero de los juegos de la serie en Game Boy Advance es adorado por los fans. Pese a que sus oscuros grágicos no se veían demasiado bien en la máquina original, sin retroiluminación, la estructura del juego recordaba al clásico de Playstation *Symphony Of The Night*.

11 Final Fantasy Tactics Advance

■DESARROLLADOR: **Square Enix**
■GÉNERO: **RPG** ■AÑO: **2003**



Esta continuación del fantástico spin-off de PlayStation *Final Fantasy Tactics* es un magistral RPG de estrategia isométrico, y como su argumento no enlaza con ningún otro de la serie, puedes jugarlo sin preparación. Lo mejor: el sistema de Leyes, jueces que prohíben determinadas acciones y premian otras.



10 Golden Sun

■ DESAR.: Camelot Software Planning
■ GÉNERO: RPG ■ AÑO: 2001

La Game Boy Advance no anda corta de RPG japoneses, pero este original juego es incluso más interesante que títulos como *Final Fantasy VI*. El protagonista, Isaac, y sus compañeros, tienen que impedir que la alquimia vuelva al mundo de Weyard para evitar un conflicto a escala global. Lo más interesante del juego es la habilidad de asignar Djinns a los personajes, alterando sus habilidades y clases, al mismo tiempo que se les otorga la habilidad de invocar todo tipo de hechizos.



9 Fire Emblem

■ DESARROLLADOR: Intelligent Systems
■ GÉNERO: Estrategia ■ AÑO: 2003

Después de 13 años y seis juegos sin traducir, *Fire Emblem* finalmente tuvo su debut en Occidente con la GBA, y la espera valió la pena. Excelentes batallas tácticas y la posibilidad de perder permanentemente a tus personajes son las características definitorias de este juego, que ofrece una campaña para un jugador muy sustanciosa. Por desgracia, si quieres jugar, la escasez de copias lanzadas en su día te puede dar un disgusto con la segunda mano.

8 Astro Boy: Omega Factor

■ DESARROLLADOR: Treasure/Hitmaker
■ GÉNERO: Beat-'em-up ■ AÑO: 2003

La famosa creación de Osamu Tezuka vive en este impresionante beat-'em-up cortesía del estudio de Sega Hitmaker y de los magos de la técnica de Treasure. Lo que hace que *Omega Factor* sea especial es su estructura no lineal, que te hace saltar por el tiempo en un intento de evitar el desastre, descubriendo nuevas zonas de niveles ya superados en el proceso.

UN NUEVO ESTILO PARA **UN MAL ETERNO**

7 Castlevania: Aria Of Sorrow

■ DESARROLLADOR: Konami ■ GÉNERO: Acción-aventura ■ AÑO: 2003

Castlevania se desarrolla en el pasado. Esa es una verdad fundamental de la franquicia, pero aún así... *Aria Of Sorrow* rechaza con confianza el tópico para ambientar la resurrección de Drácula en el año 2035. Pero más allá del moderno vestuario del protagonista Soma Cruz, esto sigue siendo el *Castlevania* de exploración de castillos que los fans adoran desde la obra maestra de Koji Igarashi *Castlevania: Symphony Of The Night*. La gran novedad aquí es el sistema Tactical Soul, que permite intercambiar habilidades robadas a los enemigos derrotados.





HERMANO DEL ALMA

Así funciona el sistema Tactical Soul

Almas Guardián

Estas almas de color azul te permiten invocar familiares e incluso transformarte en diversas bestias muy desagradables. Estas almas incluyen Devil Form, con la que te conviertes en un demonio, Bat Form, que te permite volar por el castillo, y Guardian Shadow Knight, que te proporciona un aliado en el combate.

Almas Bala

Estas almas de color rojo permiten a Soma usar armas adicionales, como el sistema de sub-armas de juegos anteriores de la franquicia. Incluyen Eagle Shot, que permite lanzar águilas, Stone Beam, que se obtiene de la cocatriz y petrifica a los enemigos, y Last Scream, con la que literalmente liquidas enemigos con la voz.





Almas Hechizo

Estas almas amarillas no exigen nada a cambio de ser usadas, pero solo se puede llevar una cada vez. Incluyen Search Eye, que identifica qué muros se pueden romper, tan habituales en los juegos de *Castlevania*, VIP, que baja el precio de los objetos, y Deep Seeker, que permite andar bajo el agua.

Almas Habilidad

Estas almas color plata llegan de manos de los jefes, y a diferencia de otras, siempre están activas y no consumen puntos. Incluyen cosas como Back Dash, que permite huir rápidamente del peligro, Double Jump, que hace exactamente eso, y Comet Kick, un movimiento de ataque extra.



MICROJUEGOS, MEGARISAS

6 Wario Ware Inc.: Minigame Mania

■ DESARROLLADOR: Nintendo R&D1 ■ GÉNERO: Minijuegos ■ AÑO: 2003

Muchos de los mejores juegos de Game Boy Advance son secuelas y remakes, así que uno nuevo suele ser apreciado más aún de lo habitual. Es lo que sucede con *Wario Ware Inc.* La premisa es simple: una ametralladora de minijuegos, cada uno con un objetivo único y de duración no más allá de un par de segundos. La clave del atractivo del juego es la variedad: no sabes qué es lo próximo que va a venir, y la velocidad aumenta junto a la presión y la exigencia a tus reflejos. Merecidamente, el juego fue seguido de unas cuantas secuelas.

ALMACENES WARIO

Una selección de pequeños juegos salidos de Wario Ware Inc.



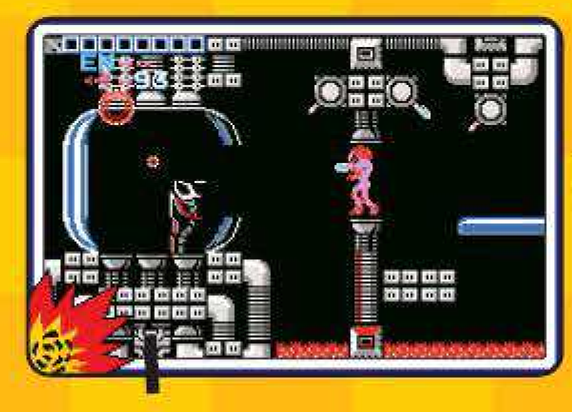








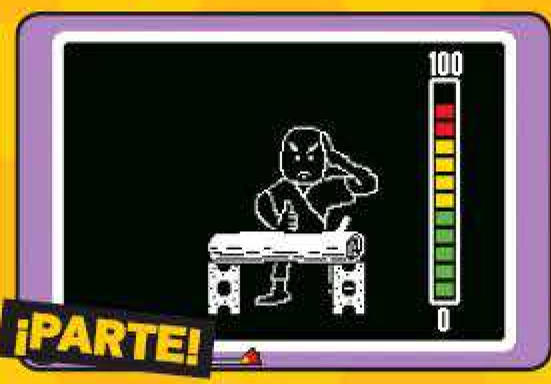














5 Metroid: Zero Mission

■ DESARROLLADOR: Nintendo R&D1
■ GÉNERO: Acción-aventura ■ AÑO: 2004



Cuando se hablaba de cómo continuar *Metroid Fusion*, uno de los desarrolladores sugirió hacer una conversión de *Super Metroid*, pero Yoshio Sakamoto tenía otras ideas. Como veterano de la serie, Sakamoto decidió volver a las raíces de misma con un remake del primer *Metroid*.

La presencia de *Metroid Fusion* y *Metroid: Zero Mission* en GBA fue beneficiosa. Ambos juegos ofrecían distintas versiones del mismo esquema, con *Zero Mission* incidiendo en una experiencia *Metroid* más tradicional.

CÓMO MINISH CAP MEJORÓ ZELDA

4 The Legend Of Zelda: The Minish Cap

■ DESAR.: Capcom ■ GÉNERO: Action-RPG ■ AÑO: 2004

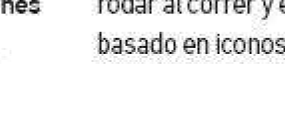
■ A diferencia de la amplia mayoría de juegos de *Zelda*, éste no fue desarrollado por Nintendo, sino por Capcom.

■ **En vez de manipular el tiempo o el viento, Link puede reducirse de tamaño para interactuar con la raza de los Minish.**

■ Por primera vez en un *Zelda* portátil, Link puede aprender nuevas técnicas de combate con espada según avanza en el juego.

■ **Las nuevas Kinstones pueden ser fusionadas y obtenerse a cambio premios como Rupias, misiones secundarias y más.**

■ Se incluyen muchos elementos de juego procedentes de los títulos en 3D, como rodar al correr y el HUD basado en iconos.



CARRERA DE **LOCOS**

3 Mario Kart Super Circuit

■ DESAR.: Intelligent Systems ■ GÉNERO: Carreras ■ AÑO: 2001

Cuando *Super Mario Kart* llegó a nuestras consolas en 1992, ningún otro hardware era capaz de mostrar algo como aquellos circuitos. Menos de una década después, aquel buque insignia conocido como Mode 7 era ya retro, desplazado por los gráficos en 3D de los sistemas de 32 y 64 bits. Con algo de pericia técnica, la GBA también podía hacer magia poligonal, pero *Mario Kart Super Circuit* se mantuvo fiel a los circuitos planos estilo SNES.

Ese guiño a la sensibilidad retro era vital en el estilo de *Mario Kart Super Circuit*. El juego es uno de los títulos de carreras más recordados de todos los tiempos, y tiene más mérito serle fiel que reconvertirlo en un juego 3D. *Mario Kart Super Circuit* no tiene nuevas armas ni objetos, y el róster de corredores es el de *Mario Kart 64*. Lo que sí tiene es 20 nuevos circuitos que conquistar, cada uno diseñado siguiendo el esquema de los originales. Una vez los has superado puedes revisitar los de *Super Mario Kart*.

Mario Kart Super Circuit no necesita reinventar la rueda, y no lo hace. Solo proporciona una buena cantidad de nuevo material a una fórmula que ya funciona muy bien, y lo empaqueta en un formato que te cabe en el bolsillo de los pantalones. La Game Boy Advance tiene una imbatible reputación en lo que respecta a juegos nostálgicos y *Mario Kart Super Circuit* es una de las razones que la justifican.







LA GUERRA NUNCA FUE TAN CUQUI

2 Advance Wars

■ DESARROLLADOR: Intelligent Systems ■ GÉNERO: Estrategia ■ AÑO: 2001

Hasta la llegada de GBA, buena parte del excelente trabajo de Intelligent Systems en el género de la estrategia por turnos no era conocido fuera de Japón: había nada menos que seis juegos de *Wars* previos a *Advance Wars*. Aún así, el estudio recuperó rápidamente el tiempo perdido. Los monísimos tanques y soldados de *Advance Wars* le dieron al juego un encanto universal, respaldado por una accesible pero profunda mecánica de estrategia. Con una longeva campaña para un jugador, un excelente componente multijugador y una amplia variedad de comandantes, cada uno con sus propias características, *Advance Wars* podía mantener saciada tu sed de estrategia bélica durante una temporada.







Nell
Lucky Star – Todas las unidades mejoran su suerte, incrementando el daño.

Sonja
Enhanced Vision – Mejora la visión en una unidad, el jugador ve en los bosques.

Max
Max Power – Las unidades de ataque directo obtienen bonus de 25 por ciento.

Andy
Hyper Repair – Incrementa el HP de todas las unidades en 2 .

Drake
Tsunami – Hace 1 de daño a las unidades enemigas (excepto a aquellas con 1HP).

Olaf
Blizzard – Tormenta de nieve que reduce dramáticamente la movilidad.

Sturm
Meteor Strike – Hace 4HP de daño a todos los objetivos en un radio de 3 unidades.

Kanbei
Morale Boost – La infantería recibe un 20 por ciento de ofensiva y defensiva.

Sami
Double Time – Las unidades no tienen penalización por movimiento y mejoran stats.

Eagle
Lightning Strike – Unidades ganan un turno, con penalización en stats.

Grit
Snipe – Las unidades de ataque indirecto ganan 65% de ofensiva y dos unidades de mov.

FUSIONANDO LO VIEJO Y LO NUEVO

1 Metroid Fusion

■ DESARROLLADOR: Nintendo R&D1 ■ GÉNERO: Acción-aventura ■ AÑO: 2002

La Game Boy Advance fue una de las primeras plataformas en recoger, canalizar y aprovechar la nostalgia de los jugadores, y esta lista de éxitos es todo lo que necesitas para corroborarlo. Conversiones y remakes de juegos de los ochenta y noventa conforman una quinta parte de este top, y eso que fuera nos hemos dejado títulos tan significativos como *Doom* o *The Legend Of Zelda: A Link To The Past*. Pero el encanto auténtico de la Game Boy Advance no era el de almacenar un auténtico catálogo de excelente retro en tu bolsillo: era que suponía la plataforma perfecta para continuar produciendo diseños 2D que habían desaparecido del mundo de las consolas.

Por eso *Metroid Fusion* es tan brillante. Después de ocho años de ausencia como protagonista, Samus Aran vuelve con un juego que podría ser una simple conversión de *Super Metroid*, y la mayoría de la gente se habría quedado contenta. En vez de eso, el estudio desarrolló un auténtico sucesor, una aventura nueva con la sensibilidad del clásico de SNES.

Como sus predecesores, *Metroid Fusion* es un plataformas de exploración que coloca a Samus en un entorno hostil. La estación de investigación Biologic Space Laboratories ha sido sometida por el letal parásito X, y Samus debe investigar. Por supuesto, ella pierde sus poderes por culpa de su propia infección, y debe recuperar características como los misiles y la icónica Morph Ball para avanzar por la estación.

Metroid Fusion no permite el mismo nivel de libertad y rupturas de niveles de sus predecesores, pero mantiene una fuerte narrativa y una atmósfera impresionante. En buena parte se debe a SA-X, un inteligente y despiadado enemigo que no para de acosar a Samus a lo largo del juego. Todos los encuentros con él son eventos escriptados, pero el hecho de que sea indestructible y que pueda aparecer en cualquier momento proporciona una tensión muy genuina al juego.

No hay área en la que *Metroid Fusion* no destaque. Tiene un aspecto extraordinario, con colores vibrantes y sprites muy detallados. El sonido también es grandioso, con una banda sonora llena de melodías ominosas que te acompañan a cada paso. La mecánica es soberbia, los controles perfectos y el diseño de niveles excelente. No es el juego que todos esperarían que estuviera en lo alto de la lista, pero lo merece.



VILLANO ICÓNICO: SA-X

Analizamos por qué el antagonista de Metroid Fusion es un clásico

NIVEL 1
■ El SA-X se forma con partes del viejo Power Suit de Samus Aran, extraído quirúrgicamente y enviado a cuarentena después de que tanto ella como el traje hayan sido infectados con el parásito X.

NIVEL 2
■ Los parásitos X pueden obtener la apariencia física, inteligencia y recuerdos de sus huéspedes, e incluso replicar tecnología. Por eso, el SA-X es esencialmente un clon superpoderoso de Samus Aran con todas las armas y habilidades.

NIVEL 3
■ Los Metroids son los depredadores naturales de los parásitos X. Samus fue curada con un tratamiento hecho con células de Metroid, y ha adquirido parte de sus características biológicas, como la debilidad ante el frío. El SA-X lo detecta y ataca con el Ice Beam.

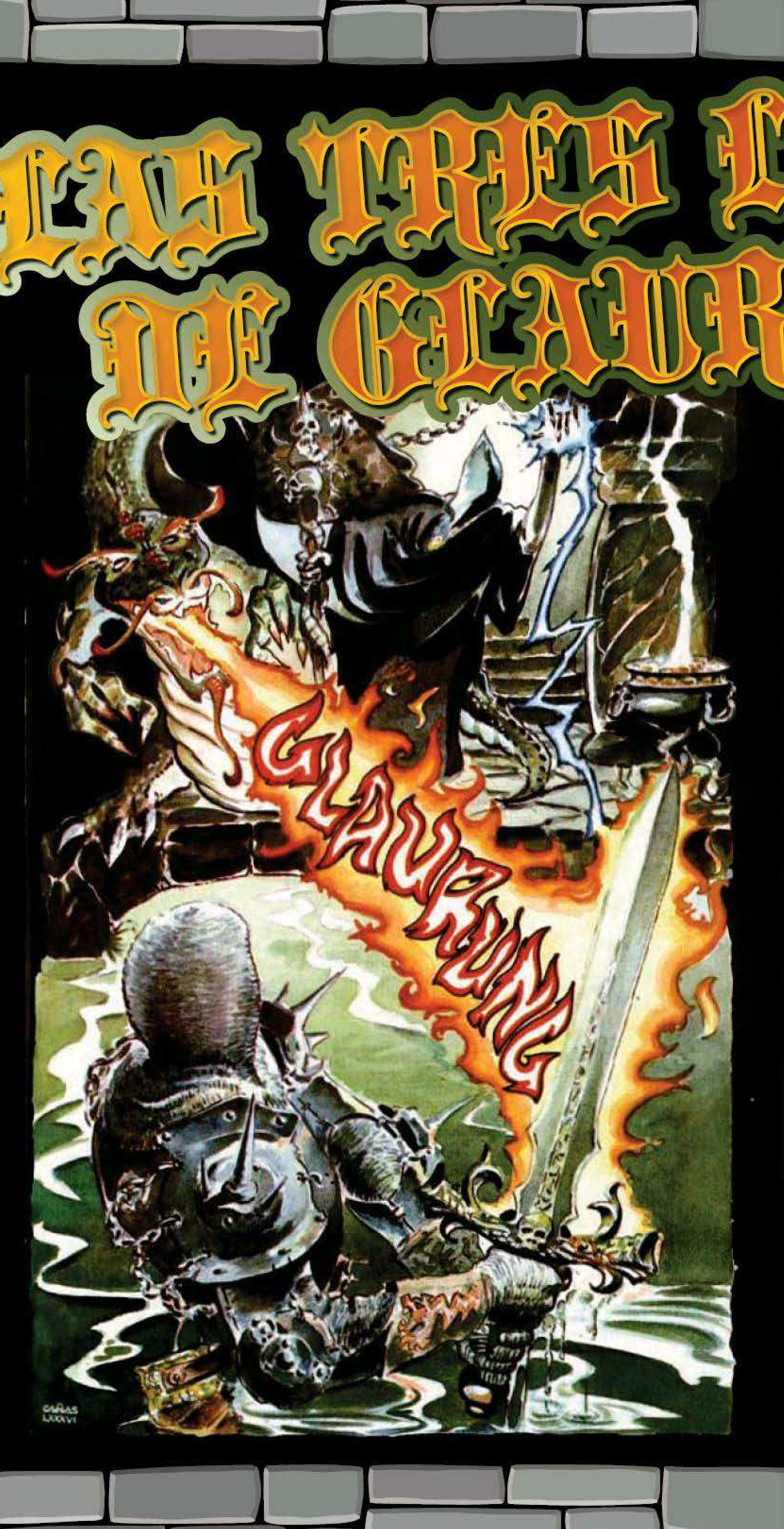
NIVEL 4
■ En tus encuentros iniciales con el SA-X, no podrás plantarle cara: tendrás que esconderte en un área inaccesible o simplemente huir como el demonio, esquivando y desplazándote por los escenarios mientras te ataca con el arsenal de Samus.

NIVEL 5
■ Aunque el SA-X ataca en los mismos sitios durante cada juego, a menudo no se te avisa de que viene, así que te sentirás realmente amenazado por esta criatura. Tan pronto como lo veas, actúa o estás muerta.

NIVEL 6
■ Los parásitos X se pueden reproducir de forma asexual, y eso significa que el SA-X no es necesariamente un enemigo único. Podría haber dos, 20 o 200, y si uno solo escapa, la galaxia estará amenazada por la plaga. ¡Buena suerte!



LAS TRES LUCES DE GLAURUNG



Un año antes de que Topo Soft naciera al regazo de su matriz Erbe Software, la compañía distribuidora comandada por el mítico Paco Pastor conformó un laboratorio en el que experimentar con desarrollos propios. Uno de los productos surgidos durante aquel tiempo acabaría convirtiéndose en la aventura favorita de muchos de los chavales que, a día de hoy, ya colgaron sus armas de caballero.

Por Jesús Relinque "Pedja"

Para hablar con propiedad del videojuego que hoy nos ocupa, crucé espadas con uno de los responsables de su alumbramiento. José Manuel Muñoz programó *Las tres luces de Glaurung* en 1986 mano a mano con el equipo de desarrollo que Pastor había formado, liderado por Emilio Martínez y el añorado Javier Cano. Como toda historia que se precie, el consabido "Érase una vez…" antecede al comienzo de los hechos, a la génesis de un proyecto que se convirtió en aventura con todas las de la ley. "Llegué a las oficinas de Erbe Software -relata Muñoz-, lo hice con una idea para hacer una protección para los juegos que entonces se publicaban en cinta. A la vez, también abrigaba la secreta esperanza de poder programar juegos para ellos. En realidad, no tenía ningún dato concreto que me permitiera suponer que allí buscaban gente para hacer juegos. Únicamente pensaba que era posible que ellos tomaran esa decisión, y yo



» Las Tres luces de Glaurung funcionando en 2017 a toda pastilla en un MSX de 1985, con tediosa carga de cinta incluida. El juego no ha perdido ni un ápice de emoción.

1. TECLADO
2. KEMPSTON
0. EMPEZAR JUEGO

» [ZX Spectrum] En el menú de presentación podía vislumbrarse el equipo responsable del juego. Un arquero se encargaba de ensartar nuestra opción a seleccionar.


» [ZX Spectrum] El bravo caballero se topaba de vez en cuando con el brujo, más pesado que una vaca en brazos. Duelos eternos hasta que se le agotaba la magia.


» [ZX Spectrum] Redhan desciende a las cavernas de salto en salto. Curiosa, la perspectiva utilizada para dotar a la imagen de sensación de profundidad.

quería que me tuvieran presente en su base de datos. Pero tuve la suerte de presentarme en el momento justo: Paco (Pastor) me derivó a Javier Cano y Emilio Martínez, quienes acababan de publicar, bajo el sello de Erbe, el juego *Mapgame*, un programa educativo. Entonces, ellos me contaron que estaban buscando a alguien con mi perfil, que era simplemente el perfil de alguien que quería programar un juego y que, a su vez, poseía ideas para hacerlo. Buscaban a alguien así porque ellos, al menos en ese momento, se consideraban programadores a secas, no necesariamente desarrolladores de juegos y querían a alguien que, además de todo eso, fuese un jugón".

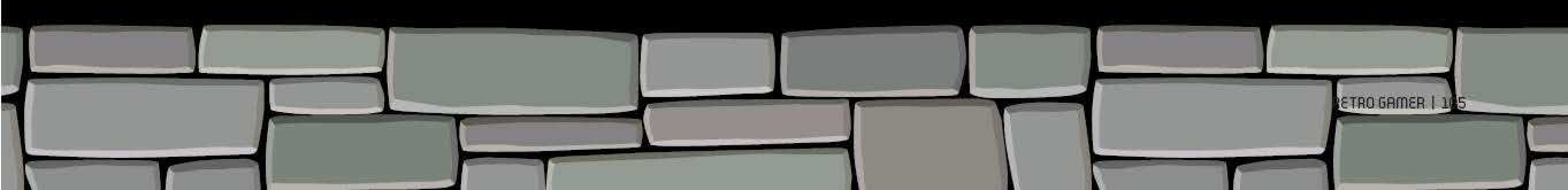
Me llama la atención el término jugón, utilizado por José Manuel para referirse a alguien especialmente habilidoso con los videojuegos, y lo relaciono al instante con la cacareada dificultad que arrastró, de manera casi legendaria, la Edad de Oro del software español. "La verdad es que los juegos españoles eran difíciles, pero unos lo eran más que otros, como sin duda ya sabrás", comentó el programador al respecto. Y de buena tinta, añado yo.

EL CAMINO DEL CABALLERO

Tras una tonadilla medieval interpretada por un juglar anónimo, el juego nos presenta una videoaventura polarizada por la acción, o quizá un arcade con gotas de aventura. Etiquetas aparte, nada más empezar a jugar, el usuario era agasajado con un ritmo de juego rápido y dinámico que desmarcaba al programa de otros títulos contemporáneos. Como es de recibo, contamos con un extensísimo mapa que recorrer -238 pantallas en concreto-, pantallazo a pantallazo. Nuestro avatar, Redhan, es un caballero de escasos recursos que únicamente cuenta con un escaso puñado de flechas en su carcaj, hecho que contrasta con la mención que se hace en el argumento a cierta espada de amplio currículum. Dicha mención puede comprobarse en las instrucciones incluidas en el estuche de plástico con el que el título se distribuía. A modo de giro inesperado, serán las capacidades de salto del protagonista las que se acaben alzando como su arma más poderosa, ya que, de un modo similar a lo que veíamos en el arcade *Joust* de 1982, podremos destruir a la pléyade de enemigos que nos asolan si caemos encima de ellos -o simplemente los rozamos- desde una altura suficientemente elevada. Esta mecánica tan sencilla es la responsable de que estemos en constante movimiento, viajando entre pantallas y revistiendo de dinamismo las sensaciones jugables.

El objetivo de *Las tres luces de Glaurung* residía en abrir los cofres repartidos por el mapeado de manera que fuéramos capaces de localizar el tridente de joyas que daba nombre al título, así como un par de llaves que nos concederían el acceso al portón de salida del castillo. Bravos caballeros defenderían tales posesiones a capa, espada y arco, siendo sus patrones de movimiento bien definidos por los algoritmos implementados por Muñoz, Cano y Martínez. Rudimentos de inteligencia artificial dignos de alabanza, alejados del comportamiento aleatorio en personajes enemigos que se estilaba en la época.

Además, el juego incluía ciertas sorpresas en su desarrollo, pequeños detalles que calaban hondo en aquel que los descubría, como los burladeros -capaces de teletransportarnos de una punta a otra del mapeado- o la súbita transformación de Redhan en medio-cerdo, suceso que le impedía disparar flechas de forma temporal a cambio de ganar potencia de salto. También resultan dignas de mención las apariciones esporádicas del dragón Glaurung y de su amo, el pérfido brujo Kulwoor, que pululaban por el castillo a sus anchas. Sus viles intenciones incluían pegarnos un susto de muerte y hostigarnos sin descanso, ya que el enfrentamiento cara a cara solía equivaler a reservar sitio en el ataúd más próximo, siendo prácticamente indestructibles.





» [ZX Spectrum] Entre el bestiario reclutado por Kulwoor y Glaurung, lucen especialmente las arañas peludas como la de la foto. Eran tan letales como simpáticas.



» [ZX Spectrum] Este oscuro pasillo, plagado de ojos brillantes, no es más que el pasillo que conecta un teletransportador con otro. Viaje rápido y gratuito.



» [ZX Spectrum] De vez en cuando, como si fuera la maldición del hechicero de Ghosts'n Goblins, seremos presa de un embrujo que nos transformará en un cerdo.

TOPO SOFT:
DIRECTAMENTE A LA CUMBRE

El nombre de Topo aún es prácticamente desconocido, pues hace muy co tiempo que sus primeras creaciones, han aparecido en el mercado. Sin embargo, gracias a la calidad de sus programas, gran potencial con el que cuentan y a la ilusión con la que se han barcado en el mundo del software, estamos seguros que muy pronto sarán a formar parte de la élite del software español.

Afortunadamente, los programadores continúan ltiplicándose en nuestro país. Nos encontramos en picentro de un periodo de apogeo de la gramación y, como resultado de ello, cada vez más las numerosas compañías que ponen todo su peño en que su trabajo salga adelante para nentar a un público ávido de novedades.
Una de estas compañías es Topo Soft, un sello de iente creación formado en su bloque principal por programadores que hace algunos meses saltaron a fama gracias a su excelente «Las tres luces de urung». Sin embargo, Topo tiene la intención de ar fuerte, por lo que ha ampliado su potencial nico y humano, formando así un equipo compacto npuesto por más de 60 personas que se reparten tareas de programación, diseño de gráficos, boración de melodías, guiones, etc....
Los primeros programas con los que aparecen en mercado son «Spirit» y «Survivor», videoaventura rcade respectivamente, aunque tienen en proyecto elaboración casi una treintena de títulos, los les irán apareciendo paulatinamente durante el nscurso del presente año. Entre estos programas tacan los títulos «Stardust», «Baooum», ntares», «Klondy Attack», «The Brick» y ockey», proyectos todos ellos que aún están en e de elaboración.
Para no caer en el rutinario cuestionario de las revistas, hemos preferido realizar una pequeña cuesta a algunas de las personas más resentativas de la compañía (programadores, listas...), de forma que a través de ella podamos conocer cuáles son sus gustos, opiniones e inquietudes.
Esperamos que de esta forma conozcáis un poco mejor cómo son y cómo piensan los componentes de Topo, una compañía que arranca con fuerza en el mundo de la programación y que, sin duda, va a convertirse muy pronto en uno de los valuartes del software en nuestro país.

NUESTRO CUESTIONARIO

1. Nombre.
2. Edad.
3. Actividad en Topo.
4. Estudios o conocimientos.
5. Programa(s) que te gustaría haber hecho.
6. Programa(s) que nunca hubieras hecho.
7. ¿Por qué empezaste a programar juegos?
8. Tu primer programa.
9. Ordenador doméstico favorito.
10. Compañía extranjera por la que te gustaría fichar.
11. ¿Qué característica prefieres que predomine en tus juegos?

...el software español?
..., un consejo, una

Algunos de los componentes de Topo. De izda. a dcha. y de arriba a abajo: Julio Martín, J. L. Cid, Alberto Blanco, Julián Alama, J. M. Muñoz, Emilio Martínez, Gonzalo Martín y Javier Cano.

» El equipo Topo Soft en uno de los anuncios publicados en las revistas de la época. En la foto, entre otros, aparecen Cano, Martínez y Muñoz, programadores del juego.



▶ MUÑOZ Y EL DRAGÓN

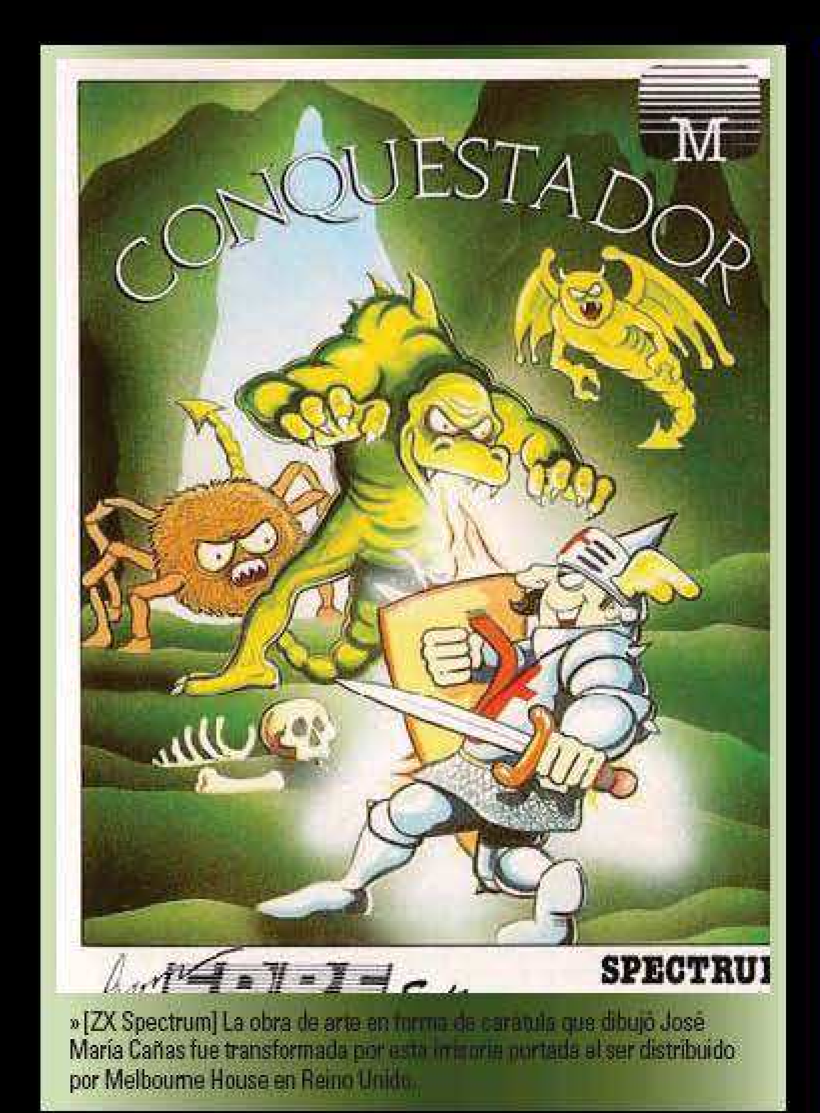
Una de las preguntas que quise hacer a Muñoz dirigía el foco de atención hacia las funciones que llegó a desempeñar durante el transcurso del proyecto. Cuando me interesé por la labor de análisis previa a la implementación del código en sí, el desarrollador comentó lo siguiente: "Honradamente, no sé si la palabra análisis se puede aplicar a nuestro primer juego. Para poder hacer un análisis, uno tiene que tener cierta experiencia, y nosotros no la teníamos porque era nuestro primer juego. Con *Las Tres Luces*, ensayábamos rutinas y dejábamos las que funcionaban. En lo que sí intentamos esmerarnos fue con el diseño de lo que hoy se conoce como jugabilidad. Aquello fue en gran parte responsabilidad mía, y también de Javier, que moderaba mis paridas más exageradas a la par que aportaba cosas. Creo que la idea general, la mecánica de combate o el burladero partieron de mí, pero a estas alturas, después de tantos años, no puedo estar seguro de qué partes se me ocurrieron a mí y cuales a Javier. En cuanto a Emilio, lo único que le interesaba era el código en sí. Nos preguntaba qué queríamos que hiciera y después se ponía a picar código."

Se puede afirmar con rotundidad que estamos ante un título que adquirió una consideración muy especial para Muñoz. "La verdad es que -comenta el programador-, aunque técnicamente *Las tres luces de Glaurung* es muy inferior a los juegos que desarrollamos después, se trata de mi favorito. En el momento en que empezamos a crearlo, ninguno de nosotros sabía realmente cómo hacer un juego (aunque en ese momento yo creía que sí). Aprendimos a programar juegos con ese proyecto, en el que pusimos algo que yo opino que los demás no tuvieron, o al menos, no en un grado tan alto. Pusimos ilusión. Por otro lado, en aquella época no había internet, ni libros de programación de juegos, ni tutoriales ni nada. Tampoco sabíamos de metodologías ni de patrones, por lo que el proceso de creación fue enormemente instructivo y revelador. Afortunadamente, el juego disfrutó de bastante tiempo de maduración y ello nos permitió conseguir un producto difícil pero jugable, con toques de humor como la conversión a cerdo o el minidragón, y toques de horror como las arañas gigantúas, ¡puagh!".

Todo proceso de desarrollo que se precie se convierte en un libro plagado de páginas en el que se anotan datos, vivencias y todo tipo de anécdotas. Según las palabras de Muñoz, programar *Las tres luces* llegó a convertirse en una auténtica obsesión. "Recuerdo que contábamos con medios mínimos, puesto que al principio usábamos cintas y luego microdrives. También me acuerdo de que Javier decidió crear un mapa gigante del juego que ocupaba toda una pared. Una noche en que regresaba tarde a casa, cuando ya se nos estaba agotando el plazo de entrega, caminaba por la calle, casi sin ver lo que tenía delante de mí. No podía quitarme de la cabeza las rutinas de ensamblador."



Las Tres Luces de Glaurung fue el primer título desarrollado en las oficinas de Erbe por José Manuel Muñoz.



» [ZX Spectrum] La obra de arte en forma de carátula que dibujó José María Cañas fue transformada por esta irrisoria portada al ser distribuido por Melbourne House en Reino Unido.



» [ZX Spectrum] He aquí la pantalla de carga, diseñada por Javier Cano de forma particular para que saliera con la versión internacional del juego. Espadas, escudos y ni rastro del dragón.



CONQUESTADOR

YOUR SINCLAIR MEGAGAME

elbourne House/£7.95

Pete It is the whim of nearly very reviewer I know these ays to slag off any platform ame that comes within 3⁄ iles of them saying 'that was one two years ago, and this dea came from that game ...' nd so on. But sometimes you an stumble across a real gem nd it doesn't matter if the idea n't totally original — the game just an improvement on all its spiration.

In this latest Melbourne ouse rave, you play the part f a Spanish Knight hunting ound a mysterious castle in earch of three jewels. As sual your way is blocked by asties, in this case they're Wizards and Guards and the ke, who all have this tendancy o want to kill you with their ows and arrows. Luckily, ou've got a bow and arrow oo, plus scattered throughout he castle you'll find treasure hests, some which hold extra weapon-type goodies, and ome which hold potions. My rst encounter with the potions urned me into an odd-looking reature with a big nose, which idn't seem to do me a lot of ood, so I take that to be one of the bad ones.

Although this is a platform game, and most would consider platform games to be a little long in the tooth, Conquestador succeeds where others have failed by learning from its mistakes. The graphics aren't small and fiddly like *JSW* but then they're not grossly outsized like *Popeye*. The attributes have been dealt with so neatly that you can hardly notice any colour clash at all, and the sound is quite simply unbelievable for a Spectrum while playing a fast moving arcade game.

But the one thing that I did find enjoyable with this game was that I could get a little further each time I played it, not too much as to give the whole thing away, but just enough to make me have just one more go...

Really the only bad thing I can say about the whole program is that Melbourne House has used a very brave fast loader. It took me several attempts with a high quality computer cassette recorder to get it in. I hope it's changed slightly for the commercially available version.

And all I can say after that strange outburst of deep meaningful prose from a usually more sedate TP is that I've been beaten by Conquestador — buy it!

Graphics
Playability
Value for Money
Addictiveness
9

» [ZX Spectrum] Recorte del número 12 de la popular revista británica Your Sinclair, que dotó a Conquestador con el distintivo de "Megagame" y un generoso 9 de nota media.

LAS PORTADAS DE JOSÉ MARÍA CAÑAS

El diseño de la portada nos muestra a un caballero andante que se enfrenta, espada en ristre, a un dragón que escupe fuego para defenderse. Sobreimpresionado en el ardiente aliento de la criatura puede leerse la palabra Glaurung. La autoría de la ilustración corrió a cargo de Jose María Cañas, que realizó otras portadas para Erbe y Topo Soft para juegos tales como *Ale Hop!*, *Cray 5* y *Survivor*. Fue Ricardo Cancho, grafista de Topo, quien tuvo a bien proporcionarme tal información, ya que hasta entonces no había trascendido el responsable de tan majestuosa portada.

CONQUISTANDO EL REINO UNIDO

El título llegó a ser lanzado en las islas británicas gracias al acuerdo de distribución firmado con la empresa Melbourne House. Tanto el nombre como la ilustración fueron modificados. Al respecto del tratamiento que se le dio a esta edición fuera de nuestra fronteras, Muñoz comentaba que "No me gustó demasiado el nombre *Conquestador*, pero supongo que para ellos, Melbourne House, nuestro juego no era especial ni les interesaba que lo fuese, asi que lo trataron desde el principio como un producto de serie B."

RECUERDOS DE MADRIGUERA

Las tres luces de Glaurung fue el primer título desarrollado en las oficinas de Erbe por Muñoz, al que seguiría *Whopper Chase* como uno de los primeros ejemplos de advert-gaming del videojuego español. Años más tarde, una vez constituida Topo Soft como empresa de desarrollo, llegarían algunos más que llevarían la firma del programador, los cuales respondían a nombres como *Desperado*, *Metropolis* o *Chicago's 30*. Sin embargo, la mesura con la que mezclaban jugabilidad y dificultad en *Las tres luces* lo convirtieron en un juego muy superior a todos los que llegaron después, los cuales, paradójicamente, cosecharon mejores críticas en las revistas especializadas de la época.

De lo que no hay duda es de que José Manuel Muñoz disfrutó como un niño su periplo laboral en Topo, donde se ganó el popular apelativo de Rambo. Como no podía ser de otra forma, el recuerdo de aquellos días permanece latente en su memoria. Al preguntarle si mantiene el contacto con sus antiguos compañeros, confiesa lo siguiente: "Pues ha habido épocas en que he estado años sin verles y otras en las que hemos estado en contacto con más regularidad, pero sigo apreciándoles mucho a todos y sé que seguiré sintiéndolo así mientras viva". Resulta curioso que todos los que jugamos a *Las tres luces de Glaurung* podamos tomar prestadas las palabras de Muñoz y hacerlas nuestras, aplicándolas tanto a dicho videojuego como a otros clásicos de la época. Y es que, aunque ninguno hayamos sido nombrado caballeros como Redhan, nuestros corazones permanecen hechizados por tan maravilloso influjo. ✱



20 JUEGOS QUE FORZARON LOS LÍMITES

REGLAS ■ Los juegos deben correr sobre hardware básico: nada de add-ons o módulos de expansión. ■ Los juegos deben haber sido lanzados durante el periodo de vida comercial del hardware. ■ Nada de chips de mejora de rendimiento (con una excepción). ■ Un ejemplo por plataforma (que no tiene por qué ser el mejor o único ejemplo).

Siempre que un fabricante lanza un nuevo hardware, la capacidad máxima teórica se explica rápidamente. Pero algunos programadores no respetan estas teorías, y arrancan un rendimiento excepcional de las plataformas en las que desarrollan los juegos. Nick Thorpe revisa algunos de los ejemplos más influyentes y notables de entre estas excepciones.



LA MEJOR **NAVE ESPACIAL**

1. Solaris

■CONSOLA: Atari 2600 ■AÑO: 1986
■DESARROLLADOR: Doug Neubauer



Este juego avergonzó al resto de los juegos espaciales que aparecieron en literalmente cualquier otra plataforma en aquel momento gracias a unos gráficos que parecían imposibles con tecnología de los setenta. Y lo más asombroso es la complejidad del juego, además de sus combates en pseudo-3D con distintos escenarios y misiones, más un radar en la base de la pantalla y un mapa estelar que explorar. Todo ello es sencillamente increíble, teniendo en cuenta que la Atari 2600 fue diseñada en torno a juegos como *Pong* and *Tank*.



» [Atari 2600] *Solaris* es una auténtica hazaña en términos de programación, cuya mecánica es tan notable como su aspecto.

TERROR **BITONO**

2. 3D Monster Maze

■CONSOLA: ZX81 ■DESARROLLADOR: Malcolm Evans ■AÑO: 1982

En un sistema que estaba estrictamente limitado a gráficos en gris y negro, Malcolm Evans consiguió generar una sensación de pánico en el jugador creando un tiranosaurio gigante que le perseguía por un laberinto visualizado en primera persona. Con solo tres caracteres (bloques negros, bloques grises y bloques mixtos), una red de pasillos en 3D cobraba vida en un sistema que apenas era capaz de dibujar un personaje sin pararse a pensar. La agilidad de movimientos y la sorprendentemente realista animación del dinosaurio también eran impresionantes.



» [ZX81] Aún hoy la obra maestra de Evans nos aterroriza. Mataríamos por una versión para Realidad Virtual.

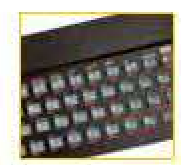




SUAVE COMO UNA SERPIENTE

3. Cobra

■ CONSOLA: ZX Spectrum ■ AÑO: 1986
■ DESARROLLADOR: Ocean Software



La película de Stallone no fue especialmente revolucionaria, pero el juego de Spectrum trajo novedades gracias a Jonathan 'Joffa' Smith.

■ **Una espectacular rutina de scroll fue desarrollada para *Cobra* por el asombroso Joffa Smith.**

■ Las pantallas podían rebosar sprites bien animados sin el menor asomo de ralentización.

■ **Soberbio uso del color, evitando el perezoso y seco aspecto bitono.**

■ La habilidad de Joffa alumbró conversiones como *Hyper Sports*, *Green Beret* o *Mikie*. estupendamente.



» [ZX Spectrum] Joffa era fantástico a la hora de exprimir toda la potencia del Spectrum.



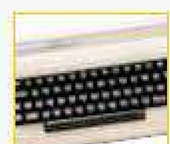
DELICIAS SAURIAS

4. Mayhem In Monsterland

■ CONSOLA: Commodore 64 ■ DESARROLLADOR: Apex Computer Productions ■ AÑO: 1993



» [C64] Un juego de aspecto espectacular.



Para un propietario de un C64 en los noventa, era fácil sentir celos de los pulcros juegos de acción y plataformas de consolas. En una época en la que Sonic y Mario reinaban, cada formato necesitaba su propia versión de la fórmula. Pero Steve y John Rowlands no se limitaron a copiar el estilo, sino que clavaron la ejecución.

El dinosaurio podía correr a un ritmo increíble, y los programadores explotaron un bug para conseguir un scroll a pantalla completa que nunca cesaba, incluso con parallax. El juego también exhibía todos los colores que poseía el C64, más unos cuantos fuera de su paleta.

NO LO LLAMES UN...

5. Gimmick!

■ CONSOLA: NES ■ DESARROLLADOR: Sunsoft ■ AÑO: 1992



Cuando Sunsoft quiso crear un juego de plataformas para competir con los juegos de Super Famicom, invirtió gran cantidad de recursos en el proyecto (comprimía todos los extras que cabían en la consola de 8 bits de Nintendo, incluyendo el flamante chip Sunsoft 5B). El hardware en cuestión se basaba en el FME-7, que permitía la selección del banco de memoria, y añadía un nuevo chip de audio, el Yamaha YM2149F. Así, no solo el juego tiene un aspecto estupendo, sino que suena como ningún otro en la consola, acercándose a los 16 bits.

JUGANDO CON EL PODER

■ ¿Por qué hemos hecho una excepción con la NES con respecto a los chips de mejora? Bueno, las limitaciones de la consola hacían que se multiplicaran esos chips. Descalificarlos nos habría dejado con muy pocas posibilidades.



» [NES] No lo puedes oír aquí, pero la banda sonora es increíble.

ASPECTO GANADOR

6. No Second Prize

■ CONSOLA: Atari ST ■ DESARROLLADOR: Thalion ■ AÑO: 1992



Puede que el ordenador de 16 bits de Jack Tramiel no fuera diseñado para los juegos en 3D, pero nunca lo habrías sospechado viendo el juego de Thalion. *No Second Prize* nació en 1989 cuando la compañía alemana creó una rutina tridimensional asombrosamente rápida, y para principios de 1990 había tomado la forma de un juego de carreras muy avanzado. Una serie de cambios solicitados por la dirección de Thalion convirtieron el título en un juego de carreras de motos más convencional. Como resultado (o no) de esa reducción, *No Second Prize* corre a una velocidad y frame-rate asombrosos para un juego en 3D en una plataforma de 16 bits. Sus escenarios y competidores completamente poligonales son un raro ejemplo de gráficos 3D que aguantan el paso del tiempo. También está en Amiga, pero la versión de ST es la mejor: no solo es su plataforma inicial, sino que el ST está más capacitado para las tres dimensiones y soporta mejor los momentos más complejos.







ASÍ RUGE EL AMIGA

8. Lionheart

■ CONSOLA: Amiga 500 ■ DESARROLLADOR: Thalion ■ AÑO: 1992



Los gráficos en 2D de Henk Nieborg son siempre una alegría, y la destreza de Thalion programando el Amiga 500 permitió al ordenador mostrar imágenes de increíble colorido. La animación de sprites de *Lionheart* también es fantástica. Esta es una comparación de las posibilidades teóricas de los competidores...

Atari ST	16 colores
Amiga 500	32 colores
Mega Drive	64 colores
Lionheart	186 colores
SNES	256 colores





BIENVENIDO AL LÍMITE

7. Space Harrier

■ CONSOLA: Master System ■ DESARROLLADOR: Sega ■ AÑO: 1986



En las recreativas, *Space Harrier* se caracterizaba por unos sprites enormes y una velocidad loquísima sin atisbo de ralentización. La Master System no puede igualar la velocidad del original, obviamente, pero puedes apreciar que el parpadeo de sprites que plaga buena parte del catálogo del sistema no está aquí, pese a que los personajes y enemigos son enormes. ¿Cómo es posible?

La solución está en en el uso de *tiles* para el fondo: no penaliza el dibujado de estas, así que no importa cuántos objetos y enemigos haya en pantalla, nada desaparece. Por supuesto, hay inconvenientes: los objetos tienen que desplazarse como mínimo a ocho píxeles por movimiento, y los sprites no se pueden superponer unos a otros, lo que produce ese efecto "de bloque" en los bordes tan característico de los gráficos de esta versión.



» [Master System] Es lento, pero aún condenadamente impresionante.







TRAS LA **PERFECCIÓN**

9. Chase H.Q.

■CONSOLA: Amstrad CPC 464 ■DESARROLLADOR: Ocean ■AÑO: 1989



Esta conversión arcade demuestra que, con la dedicación de los programadores, el Amstrad era asombroso.



■**Los gráficos en Mode 0 demuestran la superior capacidad del Amstrad para tratar los colores.**

■Conserva toda la acción de la recreativa, incluyendo saltos, turbo, bifurcaciones y obstáculos.

■**Se mantiene una buena sensación de velocidad, y el escalado de objetos se maneja estupendamente.**

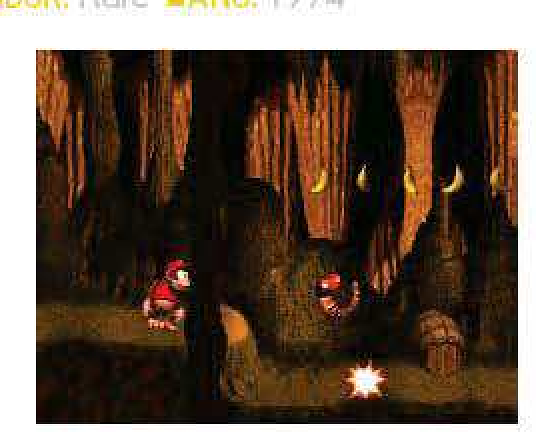
PONIENDO A LA GENTE **A HACER EL MONO**

11. Donkey Kong Country

■CONSOLA: SNES ■DESARROLLADOR: Rare ■AÑO: 1994



¿Qué tal aspecto tenía *Donkey Kong Country* cuando salió? Pues tan bueno que la gente no se creía que corriera en una SNES. Después de todo, los personajes en 3D estaban corriendo sobre escenarios en 3D. ¿Cómo era posible? Hoy sabemos que estaba todo prerrenderizado, y aún así, es un logro espectacular. Para empezar Rare no empleó chips extra (e incluso sin contar el Super FX, muchos juegos de SNES -como *Super Mario Kart*, *Street Fighter Alpha 2* y más- lo hacían). Aún más: el desarrollador tenía que construir los niveles con cuidado. Con un máximo de 16 colores por *tile*, demasiado detalle podía generar confusión. Si a todo eso le sumamos los fondos y animaciones, podría pensarse que dio como fruto un cartucho descomunal. Pero Rare lo embutió en 32 megabits, que no es ni de lejos el lanzamiento más rollizo de SNES.





PERFUMES EN FRASCOS PEQUEÑOS

10. Pokémon Gold & Silver

■CONSOLA: Game Boy ■ESTUDIO: Game Freak ■AÑO: 1999



» [Game Boy] Este fue uno de los juegos de GB con mejora para color.

Si alguna vez te preguntaste cuánto cabía en un solo cartucho de Game Boy, gracias a Satoru Iwata y su tecnología de compresión gráfica, tenemos la respuesta...

■**Más de 250 criaturas pueden ser atrapadas, amaestradas e intercambiadas.**

■Además de un nuevo mundo con sus ciudades, incluye la región original de Kanto.

■**El juego se adelanta a la RAM extra de la GB Color para alcanzar la compatibilidad con el monocromo.**

■La versión japonesa usaba un cartucho de 8 MB: el mismo tamaño de *Pokémon Yellow*.



CUQUI PERO DEMOLEDOR

12. Panorama Cotton

■ CONSOLA: Mega Drive ■ ESTUDIO: Success ■ AÑO: 1994



Cuando la serie *Cotton* quiso pasar de la acción horizontal a convertirse en un shooter en 3D al estilo *Space Harrier*, la Mega Drive no parecía la consola idónea para ese trabajo. Al fin y al cabo, no tenía capacidad para escalar sprites. La forma que tiene *Panorama Cotton* de gestionar esa cuestión es sorprendentemente ingeniosa, pero no acaba ahí lo impresionante de este pegatiros de 16 bits, que usa todos los trucos del libro en la búsqueda de unas 3D convincentes. Había multitud de efectos en las vías (que aparecían encima y debajo del personaje en los túneles, atravesables con rampas que simulaban distintos niveles de acción), fondos 2D con parallax mostraban el movimiento lateral y varios cambios de decorado por nivel.

SOBRECARGA

13. Gran Turismo 2

■ CONSOLA: PlayStation ■ DESARROLLADOR: Polyphony Digital ■ AÑO: 1999



El *Gran Turismo* original fue desarrollado usando el 'Analizador de Rendimiento' de Sony, y de acuerdo con Kazunori Yamauchi, de Polyphony Digital, el juego solo empleó el 75 por ciento de la potencia de la PlayStation. La secuela intentó aprovecharla al máximo y tuvo éxito, pero también acabó delatando las limitaciones de la tecnología CD-ROM: la gran cantidad de datos que precisaba el juego puso sobre la mesa la necesidad de discos con una capacidad superior.



» [PlayStation] El juego de carreras de Polyphony exprimió la consola de Sony.

MARAVILLOSO DESASTRE

14. Burning Rangers

■ CONSOLA: Saturn ■ AÑO: 1998
■ DESARROLLADOR: Sonic Team

Ya sabrás que entre las capacidades de la Saturn no estaba la buena gestión de los gráficos 3D. Sonic Team debía saberlo también, pero como equipo que rara vez se dejaba condicionar por las limitaciones teóricas de las consolas de Sega, lo dio todo con el espectacular *Burning Rangers*.

Este juego de combatir incendios muestra escenarios vastos y completamente texturizados en 3D que exprimen el generador de polígonos VDP1 hasta el límite (literalmente: a veces se nota que le cuesta mantenerlo todo en pie) y usa el VDP2 para generar objetos realmente transparentes (aunque en baja resolución) como llamas, agua, ventanas y focos. Además, los efectos de iluminación dinámica son únicos.



» [Saturn] Sadly, the UK version of *Burning Rangers* is becoming more and more expensive.



PLACER EN EL DOLOR

15. Sin & Punishment

■ CONSOLA: N64 ■ AÑO: 2000
■ DESARROLLO: Treasure

Treasure es un desarrollador conocido por su pericia técnica. Al fin y al cabo, es el equipo que sorprendió a todo el mundo con los locos efectos de escalado de *Gunstar Heroes*. Sin embargo, sus dos primeros juegos para N64 no cumplieron las expectativas. *Mischief Makers* y *Bangai-O* eran buenos juegos, pero la gente quería una chifadura en 3D con la marca de Treasure.

Finalmente, el equipo no decepcionó. *Sin & Punishment* no llegó a dejar el mercado japonés, pero el juego se ganó cierta fama por sus espectaculares gráficos. El shooter estilo *Cabal* era frenético pero suave, y también muy detallado, con un equilibrio asombroso entre la complejidad de los modelos y el uso de texturas, ya que la máquina tendía a saturarse si se sobrecargaba. Hasta el productor de Nintendo Hitoshi Yamagami llegó a preguntarse cómo había sido posible.



» [N64] Uno de los juegos gráficamente más espectaculares que hemos jugado, aún en la actualidad.

IRSE CON UN BANG

16. Under Defeat

■ CONSOLA: Dreamcast ■ DESARROLLADOR: G.Rev ■ AÑO: 2006



Este juego de la última Dreamcast nos da una idea de lo que podría haber ofrecido…

■ **Texturas de alta resolución y modelos detallados en 3D corriendo a 60 frames por segundo.**

■ Las explosiones presentan chispas, efectos de partículas y múltiples columnas dinámicas de humo.

■ **Las explosiones tienen sus propias físicas, con humo y fuerza expansiva afectando a árboles cercanos.**

■ Otros espectaculares efectos incluyen reflejos en tiempo real y fenómenos atmosféricos.

■ **Fue portado a Xbox 360 y PlayStation 3 conservando los mismos modelos y texturas.**



UN LOGRO COLOSAL

17. Shadow Of The Colossus

■ CONSOLA: PlayStation 2 ■ DESARROLLADOR: Team ICO ■ AÑO: 2005





Cuando juegas al título matagigantes de Fumito Ueda, te das cuenta de que es uno de los juegos más bellos del sistema, pero también uno de los más exigentes en lo técnico. La PS2 intenta tirar con ello y a menudo falla a la hora de mantener constante el frame-rate. ¿Qué hace que *Shadow Of The Colossus* sea tan pesado? Primero, los detalles de los enemigos se hacen a través de un abundante mapeado de texturas… y solo con cuatro megabytes de RAM de vídeo, una de las principales deficiencias técnicas de la PS2 eran las texturas. *SOTC* ahorra en la memoria a través de texturas de poco colorido que va repitiendo donde puede. Por supuesto, ese no es el único factor a tener en cuenta: como sospecharás, los enormes modelados de los enemigos también ponen a prueba la capacidad tecnológica de la consola.

UN LOGRO ENORME

18. Otogi 2

CONSOLA: Xbox · DESARROLLADOR: FromSoftware · AÑO: 2003



¿Quién necesita *Dark Souls*? Esta gente siempre ha sido impresionante.

El principal problema técnico de Xbox era la tasa de relleno de píxeles, que dejaba poco espacio para los efectos visuales después de que se dibujara una escena.

Un espectacular surco de luz translucido sigue cada mandoble del arma del protagonista.

Hay partículas, chispas y efectos de luz cada vez que un enemigo es derrotado, con exhibiciones de pirotecnia.

Cada nivel está lleno de objetos destruíbles, permitiendo que los escenarios sean destrozados según el jugador se va encargando de los enemigos.







EL FACTOR WARP

20. F-Zero GX

CONSOLA: GameCube · DESAR.: Amusement Vision · AÑO: 2003



F-Zero X era un juego de compromisos. Corría a 60 frames por segundo y era muy rápido, pero podía verse en qué otros aspectos del juego había impactado esa exigencia: las naves eran muy básicas y el detalle de las pistas era mínimo. Precioso en movimiento, pero las capturas de pantalla no eran muy convincentes. La continuación para Gamecube, *F-Zero GX*, no tuvo esos problemas.

De todos modos Amusement Vision se aseguró de que no solo se mantuvieran los 60 fps, sino que el juego no perdiera su excelente aspecto: texturas detalladas y modelos en 3D brillaban inmaculados en todo momento. La velocidad a la que tendría que procesarlo todo la GC debía ser muy similar a la que alcanzaban los pilotos en la pista.



EFECTOS PRÁCTICOS EN TU MANO

19. Stuntman

CONSOLA: Game Boy Advance · DESARROLLADOR: VD-Dev · AÑO: 2003



Nintendo crea una potente portátil 2D y los desarrolladores se empeñan en hacer juegos en 3D. ¡Aquí hay unos que triunfaron!

A diferencia de otros juegos de GBA en 3D, la resolución y el frame-rate no se ven comprometidos.

El núcleo del equipo constaba solo de dos personas: Fernando Velez y Guillaume Dubail.

¡Es un juego de conducción con texturas íntegras en 3D en GBA!

Fue una conversión de un juego de PS2 sorprendentemente similar.





PARODIA Y PLOMO EN LA COSTA DEL SOL

MARBELLA Vice

Marbella Vice es el nombre de una recreativa española que, a día de hoy, continúa generando fascinación. Esta parodia de Corrupción en Miami pasó a la historia por ser el único juego dirigido por Álex de la Iglesia, quien se hizo con el proyecto tras filmar Acción Mutante.

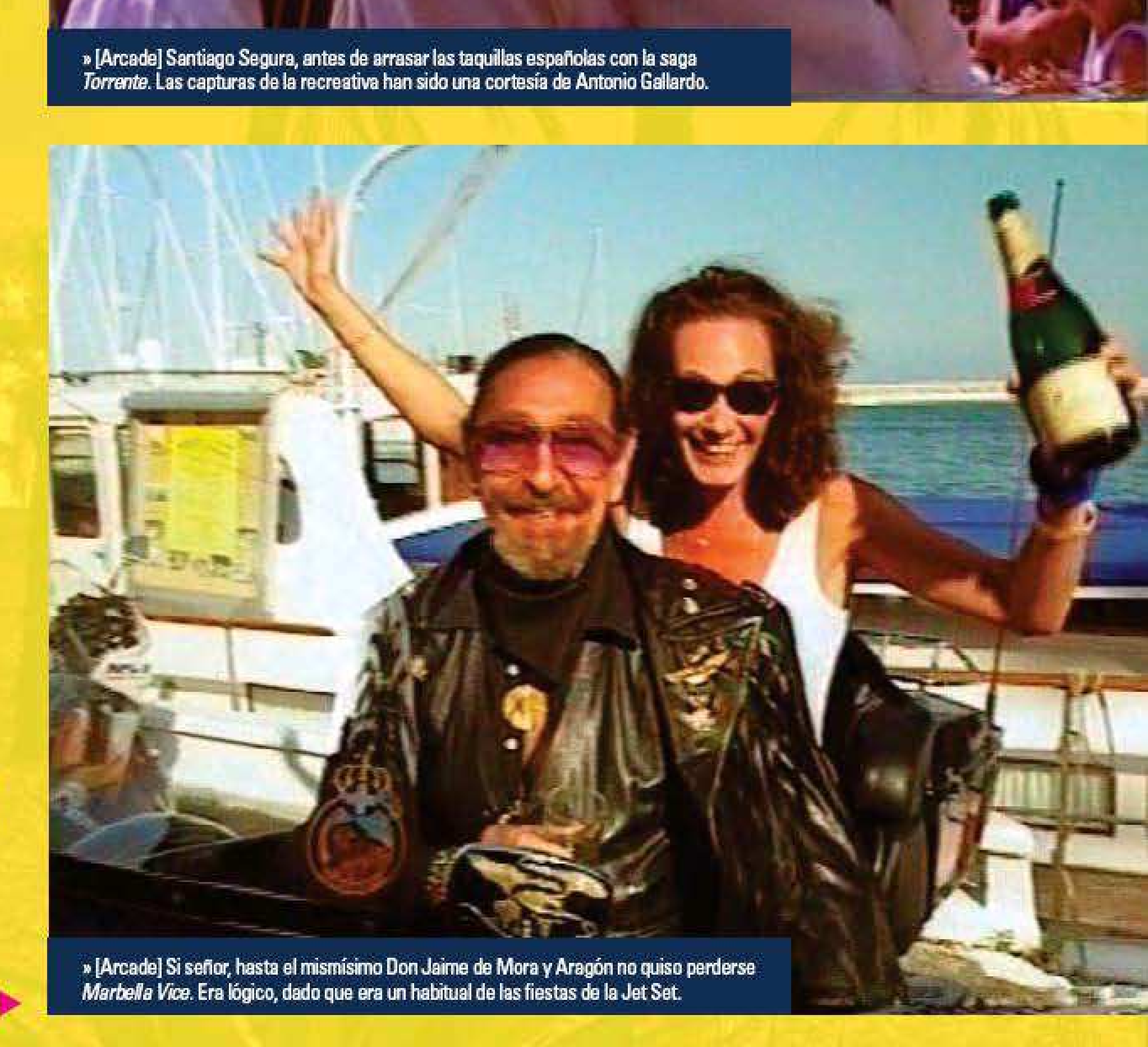
Por Julen Zaballa García

» [Arcade] Santiago Segura, antes de arrasar las taquillas españolas con la saga *Torrente*. Las capturas de la recreativa han sido una cortesía de Antonio Gallardo.

Nos encontramos a finales de 1993. *Los Justicieros* (*Zorton Brothers*) de Picmatic estaba siendo todo un pelotazo en los recreativos de medio mundo. La fabricación y distribución de 2.000 máquinas y unos 900 kits arcade había reportado a sus creadores generosos beneficios. "*Los Justicieros* aguantó dos años a tope", reconoce su productor, Antonio Gallardo, plenamente consciente de que había dado con la gallina de los huevos de oro. Pero Picmatic no podía dormirse en los laureles. Por entonces, se intuía que la tecnología LaserDisc que utilizaba el western dirigido por Enrique Urbizu tenía los días contados. Diez meses después de que *Los Justicieros* llegase a los recreativos, Gallardo telefoneó una vez más a su amigo Mariano Vázquez (1). La propuesta era clara y concisa. "Quería hacer un segundo producto mucho más grande y ambicioso" comenta. Así que volvieron a reunirse en Bilbao para parir una nueva aventura.

Los primeros esbozos de lo que más tarde sería *Marbella Vice* llegaron rápido. Se decidió abandonar el Lejano Oeste de *Los Justicieros*, y trasladar la acción a un contexto actual con una historia policíaca "más aparente y con más medios". En este shooter en primera persona, el jugador interpreta a un agente de la ley que, junto a su compañero de patrulla, han descubierto que un traficante de armas y drogas acaba de llegar a Marbella. La misión es sencilla: abrirse paso entre sus secuaces metralleta en mano y descubrir dónde se esconde.

Observando el planteamiento del juego, muchos aficionados tienden a pensar que el título de Picmatic es un clon de la franquicia *Crime Patrol* de American Laser Games (1993-1994). Aunque la propuesta es similar, Gallardo únicamente reconoce que se dejaron influir por la estética de

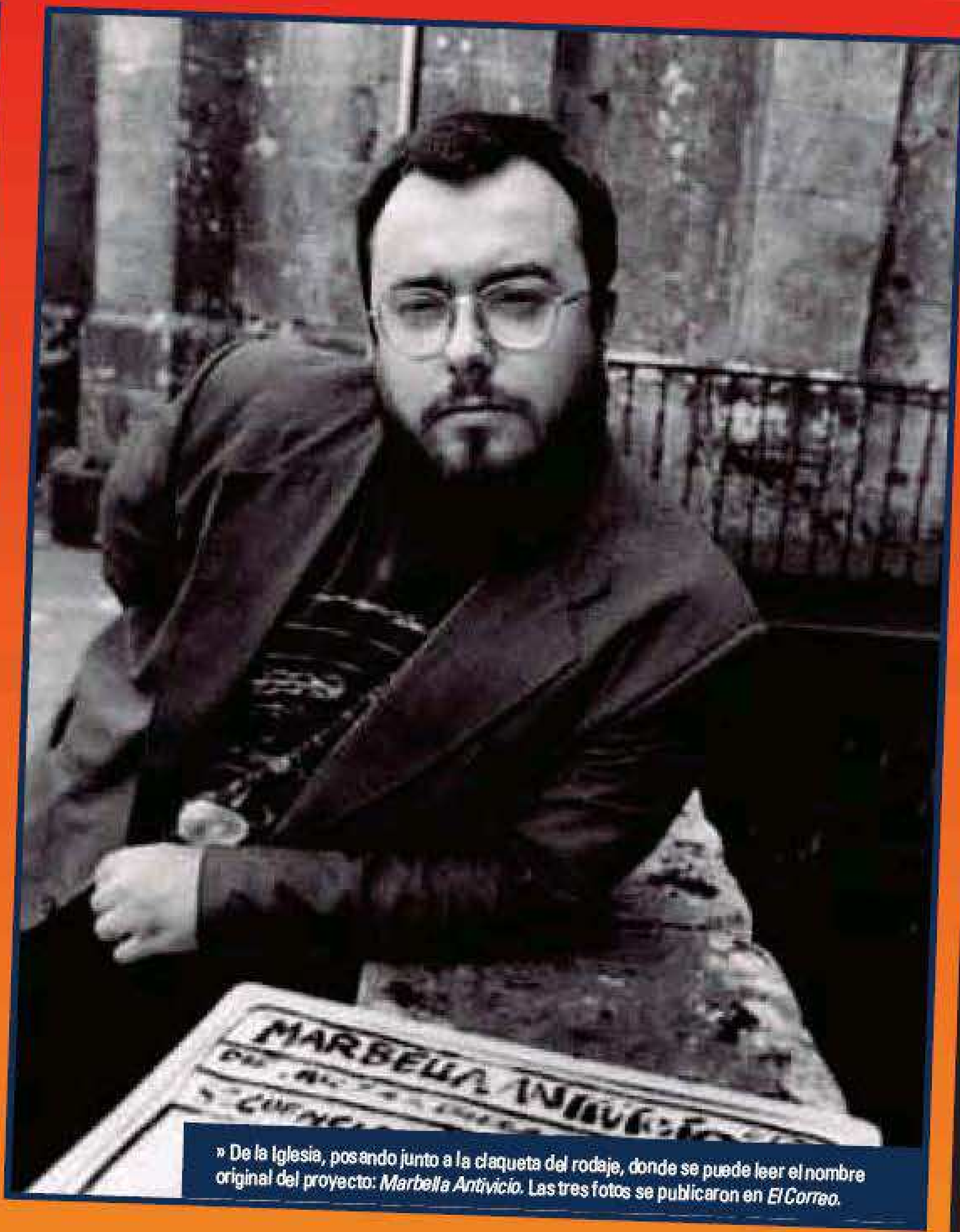


» [Arcade] Si señor, hasta el mismísimo Don Jaime de Mora y Aragón no quiso perderse *Marbella Vice*. Era lógico, dado que era un habitual de las fiestas de la Jet Set.

1 Poco después Vázquez abandonó el proyecto para presentar la segunda etapa de *Vídeos de primera* en TVE-1. Radio-TV. El País. 29 marzo de 1993.


» Álex Angulo interpretaba en la recreativa a nuestro compañero en esta orgía de pirotecnia, tiros y lujo marbellí. Aquí le tenemos junto a Catherine Fulop.


» Álex de la Iglesia acababa de filmar su primer largometraje, *Acción Mutante*, bajo la producción de Pedro Almodóvar, cuando recibió el encargo de dirigir *Marbella Vice*.



» De la Iglesia, posando junto a la claqueta del rodaje, donde se puede leer el nombre original del proyecto: *Marbella Antivicio*. Las tres fotos se publicaron en *El Correo*.

UNA PRODUCCIÓN LLENA DE ESTRELLAS

La implicación del director de *La Comunidad* y *Las brujas de Zugarramurdi* fue más allá de ponerse detrás de las cámaras. Fue el responsable de sugerir a Antonio Gallardo los nombres de gran parte del elenco de actores que aparecen en *Marbella Vice*.

El actor vizcaíno Álex Angulo (1953-2014) es, sin duda, la estrella de esta superproducción española del videojuego. De la Iglesia lo conocía desde que tenía 16 años y juntos habían rodado pequeñas piezas en 'Super 8' por las calles de Bilbao, tal y como recoge la Agencia EFE en una entrevista (1). En 1991, De la Iglesia volvió a convencerle para que protagonizase su primer cortometraje, *Mirindas Asesinas*.

Para interpretar a Bengy, el agresivo compañero del jugador en *Marbella Vice*, Angulo no fue la primera opción. El responsable de Picmatic, Antonio Gallardo, desvela que tenía en mente a Karra Elejalde, conocido por sus papeles en *Airbag* (1997) y *Ocho Apellidos Vascos* (2014).

"Nos reunimos con Karra en la Sociedad Bilbaína cuando estábamos buscando localizaciones para el rodaje". Gallardo se lamenta que tuviera otros proyectos entre manos cuando le propuso el papel. "Karra era nuestra primera opción, pero al decirnos que no, Álex me propuso a Angulo".

Más llamativa fue la historia que rodea la contratación de la actriz venezolana Catherine Fulop. Se podría decir, sin miedo a equivocarnos, que se desarrolló como el comienzo de un chiste de vascos: con un "¿a que no hay huevos?".

Antonio Gallardo y Álex de la Iglesia realizaron un casting en Bilbao, concretamente en la sala de fiestas Tiffany's, para buscar una actriz que interpretase a Lips, la chica guapa de la película. La elegida fue Anne Igartiburu que, por aquel entonces, era un rostro desconocido para la mayoría del público general, aunque ya había hecho apariciones en la pequeña pantalla en la televisión local Arrasate Telebista y ETB.

Sin embargo, el día antes de que comenzara el rodaje de *Marbella Vice*, Álex de la Iglesia "se empezó a quejar --recuerda con un sonrisa Gallardo-- del poco presupuesto que disponía para hacer la película".

- ¡Joder Antonio! No haces más que apretar y apretar con el presupuesto.

- Álex, no sé hasta qué punto puede funcionar este proyecto, así que mi trabajo es intentar ajustar al máximo. Aún así, sólo tienes que decirme qué o a quiénes quieres, y yo lo intento conseguir.

- ¿A que no me consigues a Ivone Reyes o a Catherine Fulop?

El desafío surgió efecto, y pese a que Anne Igartiburu ya estaba contratada, Gallardo cogió su teléfono y cerró un encuentro con Fulop en la Madrid. "Al final la convencimos para que se sumase al proyecto". La actriz estaba triunfando en España con la telenovela *Abigail*, y tenerla en la producción generó gran atención mediática.

Por último, otras de las caras conocidas de *Marbella Vice* fue Santiago Segura. Nacido en Madrid, comenzó como figurante en varias películas para conocer en primera persona cómo era el séptimo arte por dentro. Gran amigo de Álex de la Iglesia, se sumó a la película interactiva cuando el casting estaba prácticamente cerrado. "Álex y él tenían inquietudes similares, y de hecho, casi trabajó gratis porque le apetecía investigar sobre el mundo policiaco". Segura hace del comisario, el jefe de Álex Angulo. Un personaje que toma prestada la figura de Javier de Campos, el enterrador en *Los Justicieros*.

Diversas fuentes coinciden en que Santiago Segura se basó en la película interactiva de Picmatic para su exitosa saga *Torrente*. El propio productor del videojuego, Antonio Gallardo, así lo cree. "Santiago Segura hace de un policía esperpéntico, con unas melenas, con tripa, guarro, cochinete y, todo el rato, incita al jugador". Incluso el antiguo socio de Dinamic Multimedia Pablo Ruiz es de la misma opinión. "Estoy convencido de que *Marbella Vice* es el germen de *Torrente*. Si tú ves el videojuego, ahí está planteado el personaje", dijo en una entrevista al portal español IGN (2).

Segura jamás se ha pronunciado al respecto.

1 Agencia EFE. "De la Iglesia sobre Álex Angulo: 'Estudió para payaso, que es como estudiar humildad y sabiduría". Cultura. Elmundo.es. http://www.elmundo.es/pais-vasco/2014/07/21/53cd42e5ca474165248b4599.html [en línea] (Visto: 23/02/2017)

2 Esteve, Jaume. "Marbella Vice: El videojuego de Álex de la Iglesia". IGN.es. http://es.ign.com/retro/69523/feature/marbella-vice-el-videojuego-de-Álex-de-la-iglesia [en línea] (Visto: 23/02/2017)

EL CASTING



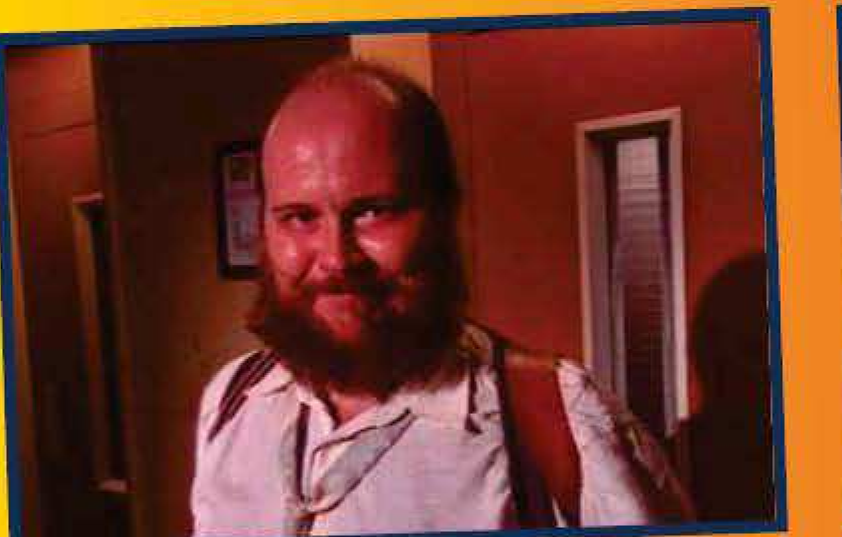
BENGY (Álex Angulo)

Compañero de aventuras del jugador. Experimentado policía que jamás pide las cosas por favor. Es la versión casposa y hortera de Don Johnsson en *Corrupción en Miami*. Bengy ejerce como herramienta narrativa en *Marbella Vice*.



LIPS (Catherine Fulop)

Es la novia del narcotraficante Amin-Shala, el enemigo principal de *Marbella Vice*. La actriz venezolana Catherine Fulop interpreta a una mujer fatal de vestidos ceñidos y faldas que no dejan nada a la imaginación.



THE COMMISSIONER (Santiago Segura)

Esperpéntico jefe de policía en *Marbella Vice*. Zafio y violento, abronca al jugador cuando recibe un disparo, eliminan a Bengy o un inocente muere.



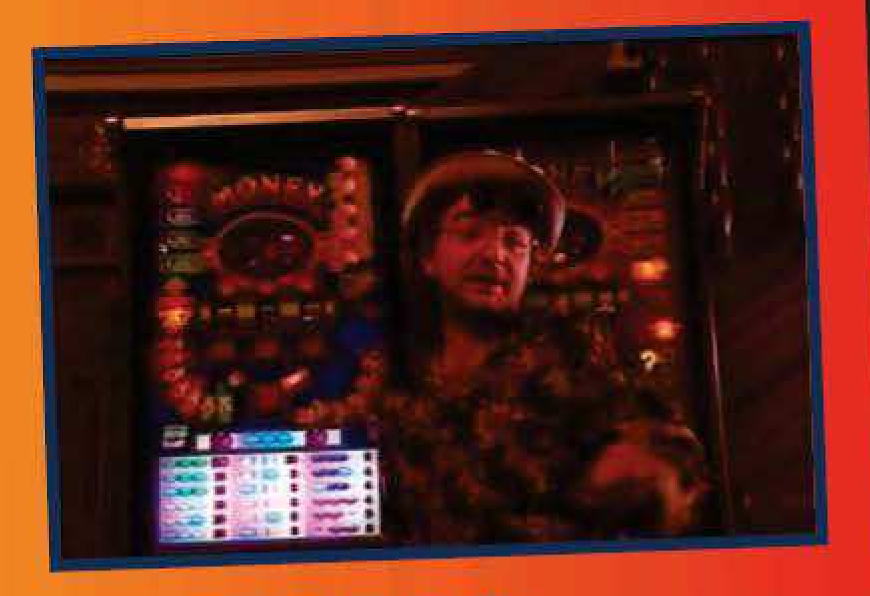
AMIN-SHALA (Juanma Pagazaurtundua)

El verdadero enemigo de *Marbella Vice*. Es un peligroso traficante de armas y estupefacientes de origen árabe. Bajo la túnica se el product manager de varias películas de Álex de la Iglesia.



DANDY (Fernando 'Grunge' Eiras)

Lugarteniente de Amin-Shala. Enviará a todo su ejército de secuaces contra Bengy y el jugador, con el objetivo de eliminarlos antes de que descubran el paradero de su jefe.



EL PERIODISTA (Rafael Castillo)

Quién mejor que un redactor del periódico La Voz de Marbella para narrar las hazañas o escribir la esquela del jugador. Personaje irónico, en ocasiones se convierte en el contrapunto del comisario de policía, invitando al jugador a continuar con la aventura "echando más monedas".



» El flyer de la coin-op destacaba el nombre de Álex de la Iglesia. Ojo a la decoración del mueble. Imagen cedida por Flyers Arcade Museum.

Corrupción en Miami (*Miami Vice*, 1984-1989). De ahí el nombre de la recreativa...

UN DIRECTOR CON PROYECCIÓN

En Picmatic estaban de acuerdo en que esta nueva producción necesitaba un realizador capaz de llevar *Marbella Vice* a buen puerto. En un primer momento, Gallardo y Vázquez pensaron en recuperar a Enrique Urbizu. No obstante, el director vizcaíno se encontraba en Madrid en pleno rodaje de la película *Cómo ser infeliz y disfrutarlo*.

El nombre de Álex de la Iglesia (Bilbao, 1965) surgió inmediatamente. Con 27 años había trabajado como director artístico en *Todo por la pasta* (1991), de Urbizu. "Álex acababa de rodar su primer largometraje, *Acción Mutante* (1993), apadrinado por Pedro Almodóvar. Era el director de moda en ese momento", recuerda Gallardo. "Al ser de Bilbao lo tenía cerca para comentarle el proyecto de *Marbella Vice*. Consideraba que podía ser novedoso y atractivo para un joven director con ambición, como era él. Yo buscaba hacer un juego policiaco, con mucha acción y humor, y Álex entendió perfectamente cuál era el proyecto y los medios disponibles". "La verdad es que me encanta el género de acción y éste, aunque es un medio totalmente diferente al cine, es un proyecto que me permitía ponerme a rodar de nuevo", decía De la Iglesia al periódico *El Mundo*. Con la llegada del director vasco se terminó de dar forma al guión. En este sentido, cualquiera que haya jugado es consciente de



» [Arcade] Tanta almena nos hace suponer que esta secuencia se rodó en el Castillo de Butrón, situado en el municipio vizcaíno de Gatika.



» [Arcade] ¿Hay algo peor que encontrarte en el pasillo de un hotel con las niñas de El Resplandor? Sí, que aparezca un narco de gatillo flojo.



COSTA DEL SOL
Verano

Catherine Fullop, entre gangsters

«En TV me han ofrecido hasta un programa de cocina»

» Curioso recorte de la época, extraído del Diario Sur, donde anunciaban que Catherine Fulop estaba rodando un "culebrón interactivo".

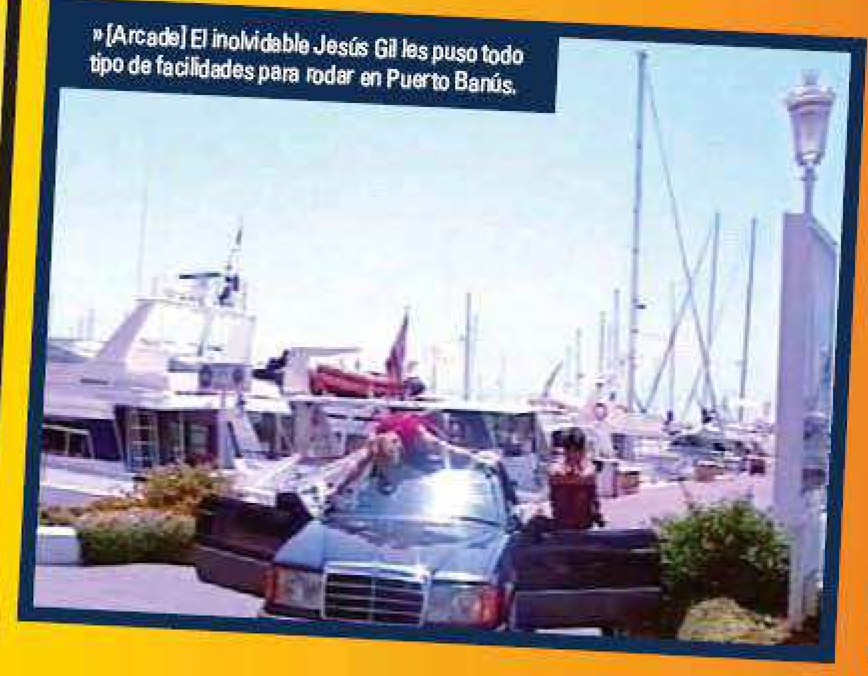
que en el producto final rezuma las aportaciones de Álex de la Iglesia. La composición de los personajes, la acción desenfrenada y los excesos visuales del videojuego son marca de la casa del bilbaíno.

LUCES, CÁMARA Y ¡ACCIÓN!

Con un presupuesto de 30 millones de pesetas (más de 180.000 euros), el rodaje de *Marbella Anti-vicio* -posteriormente se modificó el nombre- se desarrolló en el verano de 1993 durante los meses de julio y agosto, en varios puntos de la geografía española. La primera parada fue Marbella. Una localidad que, por aquel entonces, gestionaba el empresario y político Jesús Gil y Gil (1933-2004). Gallardo cuenta que para el rodaje "nos ofreció toda la ayuda que consideró necesaria". Por ejemplo, una mansión a pie de playa "sin ningún coste", poder cortar las calles para las grabaciones y, además, "un lujoso yate de un jeque de allí para la escena final".

Ángel Plana (Madrid, 1963) era uno de los componentes de aquel grupo de filmación. A los 21 años había decidido convertirse en especialista de cine, así que viajó a París para formarse. A su vuelta, fundó la primera Escuela de Especialistas de Cine de España en Madrid y comenzó a trabajar en películas de directores como Julio Medem, Juanma Bajo Ulloa y Daniel Calparsoro, entre otros.

"Me enteré de que el director asistente de *Marbella Vice*, Carlos Llorente, con el que había coincidido rodando junto a Medem, iba a rodar con Álex", cuenta. El madrileño se sumó al proyecto como coordinador de las escenas de acción, junto al también especialista Aquilino Gamazo. Plana todavía tiene presente el ambiente que se respiraba en el rodaje. "La mayoría éramos jóvenes, y se creó un ambiente muy bueno. Tomamos Marbella y los bungalows del antiguo Hotel Guadalpín. Éramos muchos, unas 40 personas", detalla el madrileño. Las primeras secuencias de la recreativa española se rodaron en el puerto deportivo de Puerto Banús. Su diseño, al estilo de un pueblo andaluz con marina, recordaba la estética y



» [Arcade] El inolvidable Jesús Gil les puso todo tipo de facilidades para rodar en Puerto Banús.



» [Arcade] No sé qué nos impresiona más: el bólido de los enemigos o la calva de Angulo.

UN SUSTO "MORROCOTUDO"

El plan de rodaje en Marbella se alargó hasta cuatro semanas. "Alex se emborrachó de ideas y comenzó a aportar elementos de su propio universo que ni siquiera estaban planteadas en la preproducción", recuerda Antonio Gallardo.

Ángel Plana corrobora las palabras del productor. "A Álex le gustaba llevar todas las cosas al extremo. Eso nos gustaba porque nosotros éramos muy brutos. A mis chicos les decía que había que salir a romperlo todo y, en ocasiones, nos tuvieron que parar los pies". Tanto, que el equipo de Plana destrozaron el Mercedes de Gallardo en una de las secuencias.

"Nos lo dejó para hacer una escena donde había que hacer un derrape y, luego, meterse por una calle. Si el jugador nos disparaba, el coche tenía hacer un trompo derrapando. Álex me dijo que tenía que ir muy rápido para que la escena fuese más aparente". En este punto, el productor bilbaíno matiza que su coche "no estaba preparado para derrapar".

"En una de las pruebas entré a toda velocidad --sigue contando Plana--, le metí tal frenazo en la rueda de atrás que el coche derrapó, con tan mala suerte que pegó en la acera y comenzó a dar vueltas de campana. El coche paró a un metro de Álex que seguía rodando la escena como si la cosa no fuera con él". "El susto fue morrocotudo", añade Gallardo.





» [Arcade] Arriba, el plumilla de La Voz de Marbella. A la izquierda, el mueble original de la recreativa (foto cedida por José María López).



» [Arcade] Otra intensa secuencia entre Angulo, Fulop y un extraño ser que parecía pedir a gritos un blanqueamiento dental.

el glamour de *Corrupción en Miami*. En *Marbella Vice*, el jugador se pone en la piel de un agente de policía acompañado en todo momento por su compañero de patrulla Bengy, una versión hortera y violenta de Sonny Crockett, interpretada por Álex Angulo.

Este shooter en primera persona comienza con la llegada a Marbella de Amin-Shala, un traficante de armas y narcóticos de origen árabe. La operación para detenerle salta por los aires y la emboscada a la limusina de su lugarteniente se convierte en un intercambio de disparos. Amin-Shala consigue huir, pero dejará atrás a su bien más preciado, Lips, una despampanante Catherine Fulop. A partir de entonces el jugador, metralleta en mano, tiene que abrirse paso a través de mansiones, casinos, salas de fiestas, parques de atracciones, restaurantes… mientras elimina a medio ejército de criminales que van apareciendo en pantalla. Para Álex de la Iglesia, el rodaje fue "mucho más duro de lo normal" porque tenía que rodar "todas las alternativas de acción que pudieran ocurrir". "Es interesante contar una historia desde el punto de vista del jugador y me sirvió para aprender más cosas sobre el cine de acción". Al igual que en *Los Justicieros*, los enemigos surgen de los sitios más recónditos del escenario. "Teníamos que entrar en el plano, disparar al jugador, conservar la misma posición y, finalmente, simular que el jugador nos había disparado y eliminado", explica Ángel Plana.

De la Iglesia implementó una serie de novedades visuales que, más tarde, la productora Picmatic harían suyas en *Tierras Salvajes*. "Álex pensó que sería visualmente efectivo que, cuando el jugador recibiera un disparo, tiráramos la cámara al suelo como si hubiera sido abatido", cuenta Gallardo.

Este segundo producto de Picmatic es mucho más complejo y difícil de terminar. Los enemigos no siempre disparan en el mismo orden, hay inocentes que cruzan el escenario; objetos a destruir obligatoriamente y hasta varios caminos a elegir. El coordinador de especialistas señala que en *Marbella Vice* "sólo había una opción para llegar al final del juego y muchas maneras de encontrarte con la muerte. En ocasiones, Bengy te preguntaba por dónde querías ir. Equivocarte de opción era directamente morir". El rodaje no sólo se hizo en Marbella. Poco después, todo el equipo se trasladó unos días a Benalmádena (Málaga), en concreto, al parque Tivoli Word. El carrusel y la montaña rusa de este parque de atracciones se utilizaron como set de rodaje de algunas de las escenas más alocadas.

A finales de julio y con la mitad de la producción terminada, el centro de operaciones se trasladó al bilbaíno Hotel Nervión. Desde allí se coordinaron las siguientes semanas de rodaje con varias escenas en el Puerto de Bilbao, el hall principal de la Sociedad Bilbaína o los interiores de la sala de fiestas Tiffany's. Incluso De la Iglesia y su equipo invadieron la antigua redacción del periódico El Mundo en Euskadi, convirtiéndola en una improvisada comisaría de policía. Las pistas sobre el paradero del traficante Amin-Shala les llevará finalmente a un paraje excepcional, el Castillo de Butrón situado en el municipio vizcaíno de Gatika. Una espectacular localización que pone punto y final al videojuego. "Si tuviera que decir algo con lo que me quedaría del rodaje es la sensación de que estábamos haciendo algo muy avanzado para aquel momento, resume el especialista Ángel Plana. "En esta producción los especialistas éramos la parte fundamental de la historia. El equipo que se formó gracias a *Marbella Vice* es lo que mejor recuerdo".

El siguiente paso consistía en trasladar el metraje al formato LaserDisc para que pudiera utilizarse

en las recreativas de Picmatic. Una vez más, Gallardo volvió a confiar en el buen hacer de la productora Canal 6 y la empresa de sonido y doblaje Edertrack, que ya tenían experiencia con *Los Justicieros*. El propio De la Iglesia estuvo muy involucrado en este proceso "porque quería dejar el metraje a su gusto".

DANDO FORMA A LA RECREATIVA

El proceso de construcción de los muebles de *Marbella Vice* fue infinitamente más sencillo que para el primer videojuego de Picmatic. Las dos máquinas compartían el mismo corazón, un Amiga 500 y un reproductor Sony LaserDisc. El director de desarrollo de Picmatic, Brian Meitiner, detalla que "sólo cambiando el disco del LaserDisc y la placa de memoria que guardaba información sobre las secuencias del metraje, la máquina de *Los Justicieros* se convertía en *Marbella Vice*".

De nuevo, la empresa bilbaína manufacturó dos versiones del mueble, una grande con una televisión de 46' y otra más pequeña de 24'. Los revólveres de *Los Justicieros* fueron sustituidos por dos metralletas. *Marbella Vice* llegó a los recreativos en Navidades. Pero, ¿funcionó bien? La respuesta es no. Tampoco fue un fracaso tal, y como opinan algunas voces críticas. "*Marbella Vice* cumplió con los objetivos que teníamos", asegura su productor, aunque reconoce que "generó menos beneficios" que *Los Justicieros*. Esto se debe a que en Picmatic, el mayor montante del negocio venía de la construcción, fabricación y mantenimiento de los muebles arcade, frente a la distribución del software.

La llegada del CD-ROM convirtió al LaserDisc en una tecnología obsoleta. "Dejó de tener lógica y, además, salía más barato digitalizar los contenidos en un CD", explica Gallardo. Este cambio afectó de manera drástica a los proveedores de Picmatic. "Dejamos de promocionar el producto porque, en caso de una alta demanda, no teníamos hardware para poder hacer frente al pedido". A pesar de eso se llegaron a vender unas 1.200 máquinas de *Marbella Vice*. Frente a los 900 kits arcade que distribuyeron por todo el mundo, "sólo mandamos un centenar a EE.UU. y, otras tantas, a Japón". "Creo que, para cuando llegamos con *Marbella Vice*, la gran novedad tecnológica de hacer un juego con imagen real mediante LaserDisc se había perdido". "El juego funcionaba igual de bien o mejor que el primero en todos los sitios en los que lo colocábamos. Al cliente le parecía que estaba bien, se divertía… pero no tuvo el aguante de los dos años que tuvo *Los Justicieros*", se lamenta Antonio Gallardo. *

Agradecimientos a: Antonio Gallardo, Ángel Plana, Emilio Serrano, Jose María López, Alberto Moreno, Carlos Abril, El Correo, Revista Telenovela, Asociación A.R.C.A.D.E., Flyers Arcade Museum y Dragon's Lair Project.

¿QUÉ PASÓ CON LA VERSIÓN PARA ORDENADORES?

» [PC] De la versión PC se conserva muy poco, como esta secuencia CGI de Angulo.



» El número 75 de *Micromanía* se hizo eco de los planes *Marbella Vice* para llegar al PC.



» [PC] El modelo 3D de Álex Angulo. Imágenes por cortesía de Emilio Serrano.

Tal y como se recogió en el número 18 de *Retro Gamer*, el videojuego *Los Justicieros* contó con una exitosa versión para ordenadores después de que Picmatic llegara a un acuerdo con Dinamic Multimedia. Pero, ¿qué ocurrió con *Marbella Vice*? Su adaptación estaba prevista, tal y como publicó el número 75 de la revista *Micromanía*. ¿Por qué jamás tuvo una conversión a PC?

Antonio Gallardo ofrece algunos detalles al respecto. "En *Los Justicieros* nos encargamos de toda la adaptación, digitalización del vídeo, y diseño y programación de los minijuegos de cara a ofrecer al mercado doméstico una experiencia adaptada y más completa. Por su parte, Dinamic se encargó de la distribución y venta".

Viendo el rédito económico que supuso el western, Picmatic confió completamente en la empresa dirigida por José Ignacio Gómez-Centurión. "Ya no teníamos tiempo para adaptaciones, porque estábamos con otros productos como la cabina de Internet. Así que delegué en ellos a cambio de un acuerdo de royalties".

Oficialmente, la versión para ordenadores de la parodia de *Miami Vice* comenzó a desarrollarse poco después de que Dinamic Multimedia trasladara sus oficinas a Pozuelo de Alarcón (Madrid) en septiembre de 1998. La dirección, el diseño y los gráficos recayeron de nuevo en Nacho Ruiz 'Snatcho', dada su experiencia al frente de la conversión a PC de *Los Justicieros*.

Según cuenta Carlos Abril, socio minoritario de la compañía y creador del clásico *Phantis* (1987), "Ruiz me pidió que contratase a un programador para que le ayudara, y así lo hice". "Tendría unos 22 años, y en Dinamic le llamaban Buffalo Bill", recuerda.

Al contrario de los que se piensa, *Marbella Vice* siempre fue considerado como un producto preferente dentro de la editora madrileña. "Era una mezcla de iniciativa nuestra y de Picmatic", cuenta Abril. "Lo que pasó --continúa-- fue que Nacho estaba totalmente desbordado. Era el encargado de toda la parte audiovisual de Dinamic; edición de vídeo, capturas… y no llegaba a todo".

El grafista de Dinamic y profesor de la U-tad, Alberto Moreno, aporta algún dato adicional. "Cuando podían, Nacho Ruiz y Emilio Serrano le modelaban algún gráfico que otro. Pero el programador avanzaba muy lento porque casi siempre estaba sólo con el juego. No había nadie más". En ocasiones, acudió al despacho de Carlos Abril para que le diera "algo para hacer". "Yo le remitía a Nacho, porque él quería que estuviera al 100 % con *Marbella Vice*, con la esperanza de que a la semana siguiente estuviera algo más libre".

Al igual que en *Los Justicieros*, el juego contaba con las secuencias de vídeo digitalizadas para CD-Rom y algunos minijuegos extra. Serrano, que años más tarde trabajaría en el estudio británico Lionhead, explica que se elaboraron diversas fases con vista isométrica donde el jugador controlaba una versión animada y en 3D del actor Álex Angulo. También hubo un prototipo para un nivel de conducción.

Marbella Vice jamás superó la fase de preproducción. Alberto Moreno fue testigo de lo "quemado" que estaba su programador "porque el proyecto no avanzaba". La preocupación de Antonio Gallardo sobre la falta de cumplimiento del acuerdo también fue patente. "Las llamadas que tuve con la gente de Dinamic al respecto no disiparon mis dudas. Además, querían que me volviera a involucrar en la adaptación, tal y como había hecho con *Los Justicieros*. Les dije que no".

A comienzos de 1999, el golpe de Estado del socio mayoritario de Dinamic Multimedia, José Ignacio Gómez-Centurión, terminó por rematar a *Marbella Vice*. Sin proyecto, el joven "Buffalo Bill" fue reubicado en el equipo de *EuroTour Cycling* (2001), que dirigía Alberto Moreno aunque, un mes más tarde, decidió dejar la compañía y buscar nuevos retos profesionales.

La historia de Discw

Gregg Barnett y Chris Bateman cuentan cómo convirtieron el universo de Terry Pratchett en una trilogía im-pres-cin-di-ble de aventuras gráficas

Terry Pratchett creó con *Mundodisco (Discworld)* un universo tan flexible que en él cabía cualquier parodia de casi todos los aspectos de nuestra sociedad y cultura actuales. El cine, el periodismo, Shakespeare, el rock, la religión, Lovecraft, la política y muchas cosas más están reflejados en *Mundodisco* de forma grotesca y divertida. Esa plasticidad también se aprecia en su capacidad para cambiar de una forma tan brutal de un capítulo a otro de la trilogía. Los dos primeros juegos eran point-and-click propios de los 90, con unos coloridos mundos llenos de humor irreverente y de puzles en los que utilizabas objetos muy raros, pero el último era una historia de detectives oscura y evocadora en la que no había ni rastro de chistes (aunque no desapareció el humor del todo), con una trama y personajes más complejos. Esto prueba que la aventura gráfica es muy flexible y se puede amoldar a diferentes enfoques para proporcionar experiencias muy variadas, lo que la hace ideal para representar la obra siempre viva de Pratchett. A esto hay que añadir que la aventura permite al desarrollador -como ningún otro género lo hace- dar al mundo de juego espacio suficiente para respirar y estar vivo, aunque ese espacio se utilice para dar rienda suelta a diálogos cómicos, como ocurre en *Discworld* y *Discworld II*, o para sumergirte en la historia y desvelar las mentiras de los personajes maquiavélicos de *Discworld Noir* (que fue el primero con textos en castellano).



» [PC] El mundo pixel art del primer *Discworld* estaba lleno de un humor chusco y tontuno.

Aunque los juegos de aventuras y *Mundodisco* parecían la pareja ideal, el principio de la relación no fue fácil. Pratchett cuidada mucho con todo lo relacionado con *Mundodisco* y no estaba dispuesto a arriesgar su creación permitiendo que fuese otro de tantos malos juegos licenciados, aunque se le presentase un productor arrojándole billetes. "Nosotros no lo sabíamos, pero ya habían contactado con él algunos productores y le habían enseñado cheques gordos", cuenta Gregg Barnett, cofundador de Perfect Entertainment y director creativo de los dos primeros juegos de *Mundodisco*, "pero no le interesaban los cheques gordos. Él quería a alguien que respetase y entendiese su trabajo". Así que cuando Gregg decidió que el primer juego de la recién creada Perfect Ent fuese sobre *Mundodisco*, se dio cuenta de que debía convencer al escritor no tanto de que podía conseguir dinero como de que tenían cariño a su trabajo

Las primeras veces que habló con Pratchett, Gregg le ofreció diseñar el juego antes de firmar ningún acuerdo. "Diseñamos *Discworld* de principio a fin casi como fue finalmente", dice Gregg. "Al ser una aventura podías definirlo todo. No necesitábamos métricas ni análisis ni testeo. Más adelante sí había que trabajar la historia, el argumento y los puzles, pero se podía bocetar todo. Lo



» [PC] Terry Pratchett permitió que Perfect desarrollase un juego de *Mundodisco* porque el desarrollador mostró comprensión y cariño hacia su trabajo.

» [PC] El Equipaje de la primera novela de Pratchett se sigue en *Discworld* y *Discworld II* y sirve como una caja de almacenaje andante.

hice y se lo envié a Terry. Y dijo que sí". Se eliminaron algunas cosas del documento original, incluyendo un elemento RPG, tomas falsas o que Rincewind tuviera un doble de acción. Gregg descubrió después que algunas de esas características gustaron mucho a Terry, pero no fueron decisivas para inclinar la balanza: "Lo que le convención para firmar fue que el diseño mostraba que teníamos ganas de trabajar sin tener nada de antemano y que respetábamos a *Mundodisco*", dice.

Gregg desvela que al principio fueron a Sierra, una empresa con un sólido historial en el género, para que publicase *Discworld*. "Hablé con Ken y Roberta [Williams, los fundadores de Sierra] que estaban en algún lugar de las montañas en California", recuerda. "Firmamos con ellos para conseguir su motor y trabajamos en él tres meses". Pero, cuando Sierra lo estaba organizando para enviar a su gente a Reino Unido para trabajar con Perfect, todo se paralizó. "Habían creado un mundo online, no era exactamente un MMO, pero sí era un mundo online. Les estaba costando un riñón", explica Gregg. "Era un pozo sin fondo que se estaba comiendo todo su presupuesto". Así que Sierra dio un cerrojazo a todos los desarrollos externos, *Discworld* incluido". ▶

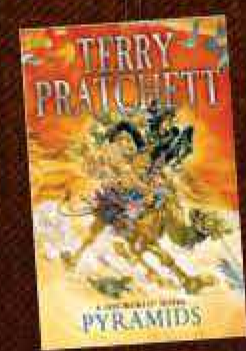




» [PC] Como ocurre en las novelas, el pobre Rincewind atrae todo tipo de problemas.

DE LIBRO A JUEGO

Las novelas que inspiraron la trilogía



PIRÓMIDES

1992 (1989 EN INGLÉS)

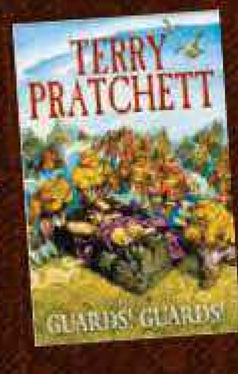
■ Antes de que se decidiera la ambientación noir del tercer *Discworld*, el diseñador jefe Chris Bateman estuvo trabajando en un concepto protagonizado por el príncipe Teppic.

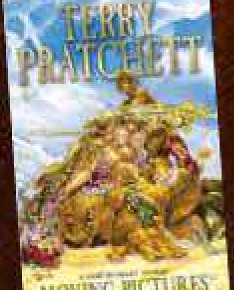


GUARDIAS! GUARDIAS!

1993 (1989 EN INGLÉS)

■ La octava novela de la serie trata sobre una misteriosa hermandad que invoca a un dragón para tomar el control de Ankh-Morpork. Fue la inspiración del primer juego de *Mundodisco*.





IMÁGENES EN ACCIÓN

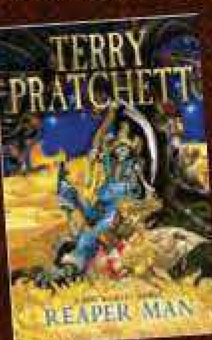
1993 (1990 EN INGLÉS)

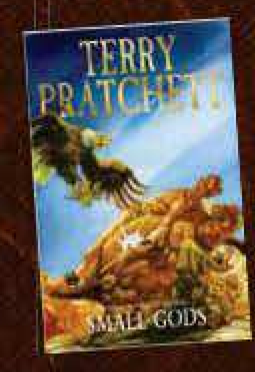
■ *Discworld II* está ambientado en Holy Wood. Los elementos relacionados con la historia del cine proceden de esta parodia que Pratchett escribió sobre la industria cinematográfica.

EL SEGADOR

1993 (1991 EN INGLÉS)

■ De esta novela procede la idea principal de la trama de *Discworld II* con la desaparición de la Muerte y los consiguientes problemas de las almas que deben dejar el mundo.





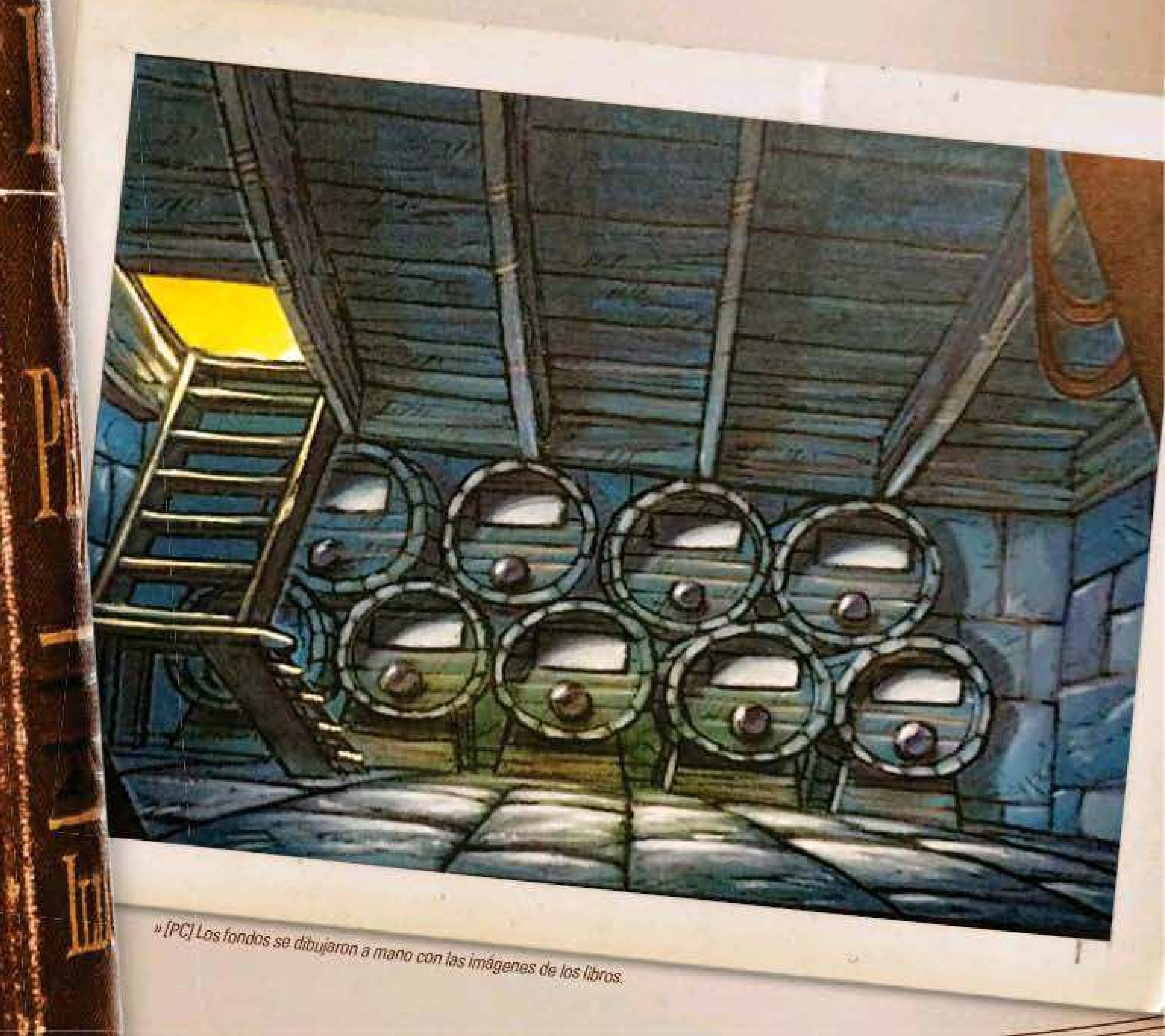
DIOSES MENORES

2002 (1992 EN INGLÉS)

■ *Discworld Noir* es una historia propia, pero se basa en hechos sucedidos en los libros. Por ejemplo, aprovecha la mitología que estableció *Dioses Menores* (*Small Gods*).

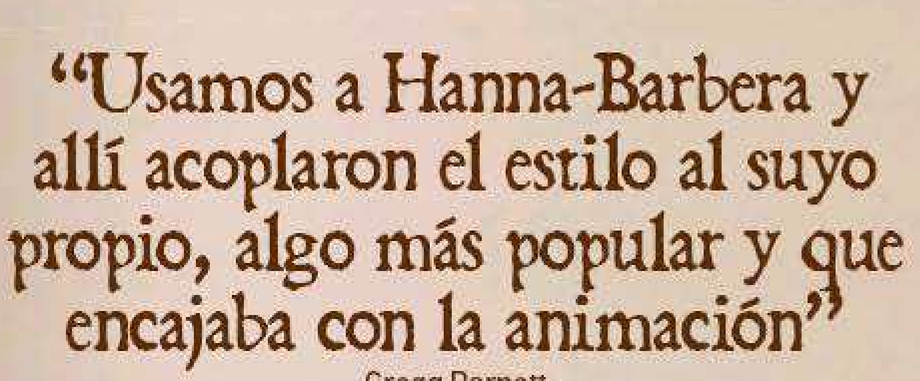
Por suerte, un anuncio que Perfect contrató en Computer Trade Weekly buscando publishers despertó bastante interés. Greggs cuenta que EA estaba entre las editoras interesadas (de hecho, se presentaron con un contrato bajo el brazo, meses después, cuando ya era tarde), pero fue Psygnosis quien se llevó el pez al agua por cabezones. "Psygnosis vino y no se fue hasta que llegamos a un acuerdo", dice Gregg. "Después de firmar nos dijeron que habían ido antes a Terry con un cheque gordo y les dijo que no. Así que llegaron a hacer un juego sin tratar con él, trataron con nosotros".

Con un editor a bordo de nuevo, Perfect construyó el motor que se acabó utilizando para los tres juegos de *Mundodisco*, y tomó la decisión -inusual en aquella época- de que el equipo responsable del motor estuviese en un lugar aparte para mantener la pureza del código. También contrató a un escritor aunque el propio Terry modificó los diálogos, y contrató autónomos para crear el arte."El primer juego era un poco Disney", dice Gregg al hablar del estilo artístico del primer *Discworld*. "El diseño se basaba en la interpretación de los personajes que yo le indicaba al diseñador. Utilizamos a un diseñador de personajes que había trabajado en Disney y se le fué un poco la mano. Para el segundo juego usamos



» [PC] Los fondos se dibujaron a mano con las imágenes de los libros.





Gregg Barnett


» [PC] Uno de los personajes más famosos de los libros, la Muerte, aparece en los tres juegos.

a Hanna-Barbera, en Filipinas, y allí acoplaron el estilo más al suyo propio, algo más popular y que también encajaba con la animación", continúa Gregg. "Rediseñamos el arte [para *Discworld II*], pero lo hicimos con un estudio que tenía, tirando por lo bajo, a 600 personas. Trabajaban en lo nuestro unas cincuenta personas, así que en tres meses estuvo todo el arte terminado". Gregg afirma que esto, unido a un motor creado totalmente aparte del guión de juego, explica que hubiera tantos cambios en *Discworld II*, que salió a la venta un año después del primer juego.

El cambio visual fue espectacular, todo se veía mucho mejor, con una estética similar a un dibujo animado, pero manteniendo el tono desenfadado del primer juego. *Discworld* y *Discworld II* querían ser graciosos: andabas por ahí hablando con un montón de personajes salidos de las novelas, y no siempre sacabas algo en claro de la trama al hablar con ellos, ni pistas sobre el objeto que debías combinar para resolver un puzle, pero siempre había humor. En ese sentido, los dos juegos eran muy parecidos y estaban diseñados teniendo en mente tanto el chiste como los puzles. Gregg describe ese humor como una mezcla del estilo de Terry y el de los Monty Python (los fans de los Python encontraron montones de referencias a los números más famosos del grupo en los dos juegos). Disfrutó potenciando ese toque de humor inglés incluyendo las voces de conocidos artistas británicos.

"Contactamos con John Cleese para Rincewind", recuerda Gregg. "Y nos dijo, literalmente, 'que os den, yo no hago juegos'. Terry quería a Nicholas Lyndhurst porque se basó en su físico para el personaje, pero yo lo había pensado como un John Cleese enfadado. "Eric Idle fue la segunda opción", continúa diciendo Gregg, y explica que cambió al personaje para adaptarlo más al carácter "cockney" de Eric, "el que mostraba cantando crucificado en *La vida de Brian*".

Además de Eric Idle, había otros actores notables como Tony Robinson (*La Víbora Negra -Blackadder-*), Kate Robbins (*Spitting Image*), Rob Brydon, Nigel Planer (*Los jóvenes -The Young Ones*), Robert Llewellyn (*Enano Rojo-Red Dwarf*), e incluso una vieja estrella de *Doctor Who* como Jon Pertwee. Gregg estuvo hablando con Spike Milligan para *Discworld II* e intentó que Christopher Lee interpretara a la Muerte, pero no fue posible. "Un par de meses después vino y dijo que quería hacerlo, pero entonces ya habíamos grabado a Rob Brydon", recuerda Gregg.

Sin embargo, el reparto que estableció Gregg tiene mucho que ver con el encanto que poseen *Discworld* y *Discworld II*, ya que atrajo tanto a los amantes de la comedia británica como a los fans de las novelas de Terry, y fue la clave que enlazó las influencias de la comedia televisiva británica en la obra de Terry y sus personajes. Es uno de los elementos que Gregg está contento de haber reflejado en los juegos, aunque también reconoce que tiene puntos débiles.

"Le faltaba algo que te guiara", dice Gregg al hablar de la dificultad del primer juego. "Cuando intentabas hacer algo, escuchabas la voz de Eric Idle diciendo: 'No funciona' una y otra vez, y era algo bastante frustrante". Gregg sugiere que la gente que seguía la historia tenían menos problemas para resolver los puzles, pero, aún así, piensa que podían haber hecho más. "No establecimos la estructura ▶

QUIÉN ES QUIÉN

Eric Idle fue la voz de Rincewind, pero había otras voces fantásticas que dieron vida a los personajes de *Mundodisco*



ROB BRYDON

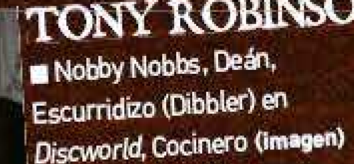
■ Lewton, Muerte, el Archicanciller Mustrum Ridcully **(en la imagen)**, Escurridizo (Dibbler) en *Discworld II*.



KATE ROBBINS

■ Carlotta Von Uberwald, Isla Varberg, Yaya Ceravieja (Granny Weatherwax), Milkmaid **(arriba)**.





TONY ROBINSON

■ Nobby Nobbs, Deán, Escurridizo (Dibbler) en *Discworld*, Cocinero **(imagen)**



NIGEL PLANER

■ Foul Ole Ron **(a la izqda en la imagen)**, Mad Drongo, conde Von Uberwald, Warb.



» [PC] En el segundo juego no se cambió casi nada del sistema conversacional del primer Discworld.

▶ necesaria para animar a la gente a seguir ciertos caminos. Mucha gente iba recorriendo las zonas a las que tenía acceso recogiendo todo lo que podía sin pensar demasiado en lo que hacía y cuando llegaban a un puzle tenían demasiadas cosas en el inventario".

Gregg reconoce que otro fallo de diseño fue volver a pasar por muchas áreas en las que ya habías estado: "Es algo que sucede en *Dark Souls*, pero ahí puedes abrir atajos. Me hubiera gustado haber hecho algo así en *Discworld*; que una vez que hubieras hecho muchas cosas en un sitio pudieras abrir el atajo correspondiente". Gregg sostiene que se realizaron algunas mejoras en el segundo juego -no dabas tantas vueltas-, pero también reconoce que era, básicamente, una experiencia muy parecida, basada en la misma mecánica de diálogos y resolver puzles. "Estaba más pulida, pero sí que es cierto que el sistema era el mismo. El primer juego se apresuró demasiado en la fase final, y tenía unos cuantos bugs. Fue decisión del editor", explica Gregg. "Tenían fechas de entrega y prefirieron salir cuando estaba previsto y después lanzar un parche en lugar de retrasar el lanzamiento un poco. En este sentido, el segundo juego era más sólido", aclara.

"Por supuesto, aprendimos que la frase 'esto no funciona' tiene que tener más variantes, pero no deja de ser más de lo mismo y no te da pistas. Eric no estaba todo el rato repitiendo la misma frase, pero no dejaba de estar diciendo lo mismo. Lo mejoramos, pero seguía siendo repetitivo ", reflexiona Gregg.

> "Lo mejor del mundo de Terry es que es en realidad un reflejo de nuestro mundo y de nuestros medios de comunicación "
>
> Chris Bateman

Llegó el momento de empezar con el siguiente juego de la serie. Sony había comprado Psygnosis y GT Interactive se convirtió en el nuevo publisher de Perfect. Sus planes para el tercer juego de *Mundodisco* significaban que este proyecto iba más allá de ser un capítulo continuista de *Discworld* y *Discworld II*.

¿Por qué un cambio tan radical? Por un lado, Terry había perdido el interés en Rincewind como personaje protagonista y no quería hacer un tercer juego del mismo estilo. Al mismo tiempo, Gregg dejó caer la idea de hacer una historia totalmente original, que no tuviera nada que ver con los libros, y sugirió una temática de cine negro. A Terry le pareció bien. El resultado fue una atmósfera más oscura, sin el toque de humor, con una historia y personajes más profundos, más cerca de lo que se encuentra en las novelas de Terry.

"Una vez establecimos que usaríamos esa aire de cine negro nos dedicamos a empaparnos de las novelas de Terry y las de Raymond Chandler y a ver un montón de películas clásicas de Humphrey Bogart", recuerda Chris Bateman, diseñador jefe y guionista de *Discworld Noir*. "Lo mejor del mundo de Terry es que es en realidad un reflejo de nuestro mundo y de nuestros medios de comunicación, de forma que puedes tomar lo que quieras de nuestro mundo y llevártelo a *Mundodisco* sin que suponga ninguna complicación".

Chris define el proceso de tomar elementos externos a *Mundodisco* y pensar cómo se podrían encajar como "jugar a ser Terry". Pero tenían la suerte de que Terry estaba muy implicado en el proyecto. "Terry se llevó

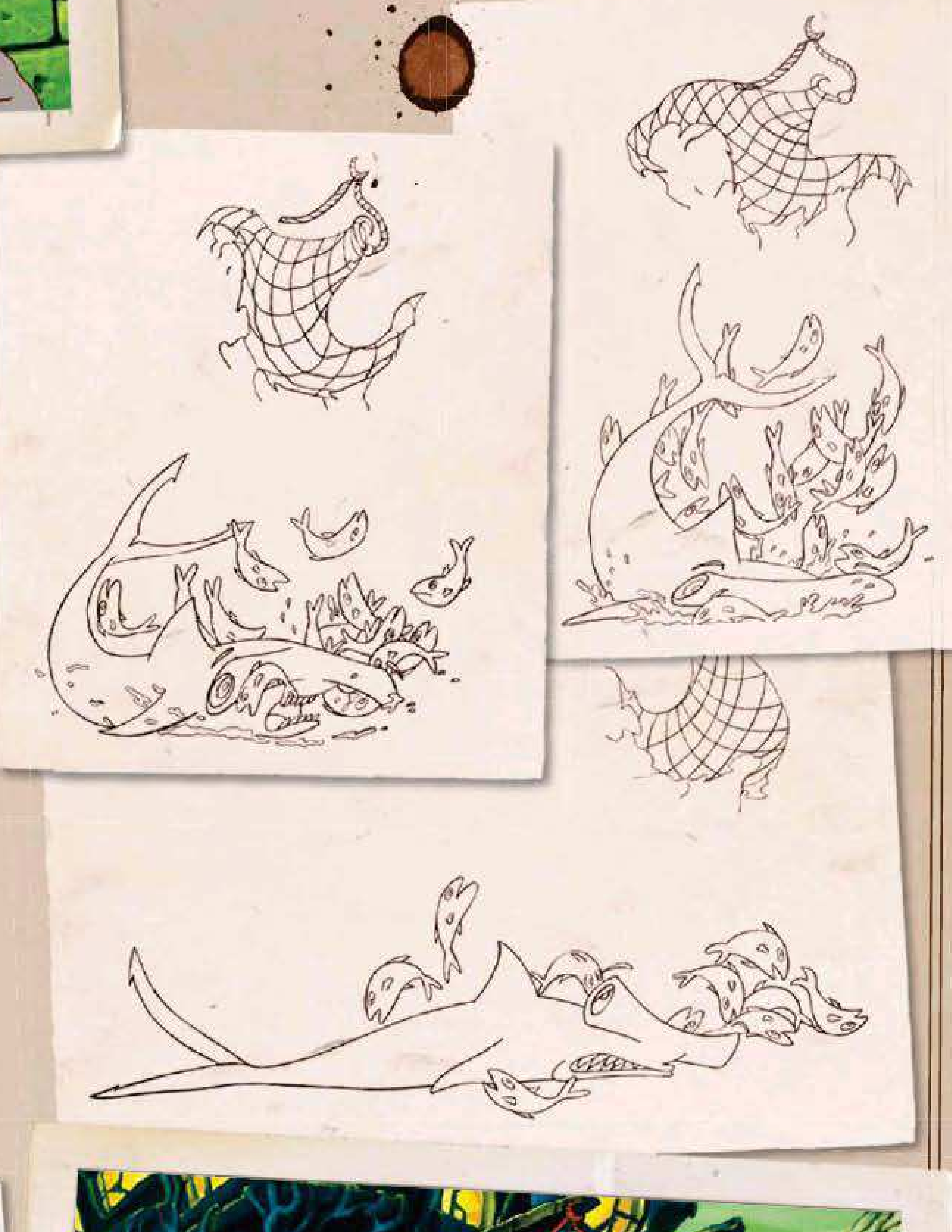




» [PC] *Discworld II* trajo a la serie un nuevo estilo visual y escenas de vídeo, acercando el juego a la animación tradicional frente al pixel art del primer título.

una copia del guión y se fue de vacaciones a Australia y allí editó todo el guión él mismo", cuenta. "No es habitual que el dueño de la propiedad intelectual con la que trabajas se ocupe del guión. Hizo un trabajo fantástico porque retocó todo con delicadeza; no cambió nada de lo que funcionaba. Lo que sí hizo fue cambiar todas las frases que la Muerte pronuncia en el juego -prosigue Chris-. Lo que sucedió fue que me había dado miedo escribir los textos de la Muerte -porque es un personaje básico en *Mundodisco*- y me limité a tomar frases que Terry había escrito y las edité para el guión. Me parece que Terry se dio cuenta rápido de lo que había sucedido y reescribió esas frases".

El estilo cambió hacia el cine negro, reflejado en oscuras calles cubiertas de lluvia por las que deambulabas, en un diálogo algo depresivo y una banda sonora con un toque de jazz, e igual de importante fue la evolución a un mundo 3D. Tanto Chris como Gregg opinan que esta decisión fue el resultado de una presión que se produjo en todos los juegos desarrollados a finales de los 90 de avanzar en esa dirección para no quedarse atrás. Según Chris, la transición a las 3D "fue de todo menos suave" desde el punto de vista de la producción. Para el jugador fue una transición menos problemática que en otros juegos de la época (hasta el famoso *Grim Fandango* de LucasArts es famoso por su control torpe) debido precisamente a que no prescindió del control point-and-click. "Gregg y yo estábamos más o menos de acuerdo en que parte del atractivo de los juegos de aventuras a la hora de atraer a un público más amplio fue que la interfaz point-and-clic era fácil de entender", explica Chris. "Nos comprometimos desde el principio a preservar al máximo la funcionalidad de apuntar y hacer clic. Creo que fue la decisión correcta para el juego", continúa diciendo. "Cuando empiezas a inventar una interfaz nueva que el jugador debe aprender a entenderla, te la estás jugando". ▶





» [PC] Los valores de producción de *Discworld II* se dispararon muchísimo, pero el resultado fue un dibujo muy detallado realizado por Hanna-Barbera.

» [PC] Los juegos de *Mundodisco* tenían puzles, claro, pero también derrochaban mucha más ironía que otros juegos de aventuras.



» Un boceto de un escenario. A la derecha está la versión que se vio en el juego.

» [PC] La versión de los videojuegos de Rincewind era un poquito más valiente que el personaje de las novelas.

Pero lo que hizo que *Discworld Noir* brillase no fue lo que conservó de los juegos anteriores, sino lo que introdujo nuevo: un cuaderno que se llenaba de pistas y sospechas a medida que el protagonista, un detective llamado Lewton, avanzaba en sus investigaciones. "Se me ocurrió que la mejor manera de adaptar el cine negro al formato de aventura era diseñar los puzles en torno al proceso de investigar y que todo se basara en las pistas y cómo se organizaban", explica Chris. "De esa premisa surgió la idea del cuaderno en el que se recogían las pistas por casos o por temas y después como estaba empezando a popularizarse el uso de internet, utilizar el concepto de hiperlink para ir de una página a otra".

Ese cambio de pasar de un tipo de juego en el que los puzles utilizaban objetos a otro en el que se basaban en ideas consiguió dar a *Discworld Noir* una estructura que sus predecesores no tenían. "En lugar de diseñar árboles de diálogo -o cualquier otra forma de organizar las conversaciones- diseñamos los puzles basándonos en las pistas del cuaderno. Esto quiere decir que, cuando tú hablabas con alguien, las pistas del cuaderno marcaban los temas de conversación, lo que era un concepto innovador respecto a lo que había antes y, además, encajaba bien con la idea de jugar como un investigador privado. Normalmente, los puzles son algo que te frena y no te deja avanzar, y están bastante desconectados de la historia del juego", sostiene. Pero en *Noir* los puzles *son* la narrativa, y las pistas constituyen el medio por el que se cuenta la historia del juego. Según dice Chris, "la estructura de la narrativa se concibe como un todo y va muy unida a las pistas".

» [PC] Lewton cuando se da cuenta de que el juego tiene estilo de cine negro.

Chris revela que está muy satisfecho en general con el diseño de *Discworld Noir,* aunque reconoce que también tiene algunos problemas; en algunos casos les costó conseguir que los puzles tuvieran el grado de complejidad que Gregg deseaba y siente que no siempre lograron el equilibrio adecuado entre la historia y los puzles. Tampoco está satisfecho del todo con otra idea interesante que llegaba de la mano de un cambio radical en la historia y las mecánicas cuando hacia la mitad de la historia Lewton obtiene la habilidad de convertirse en hombre lobo y puede utilizar toda la potencia de su nueva nariz para olfatear las escenas del crimen y tener información adicional para las investigaciones. Cada rastro tenía un color diferente que se podía asociar a distintos tipos de objetos.

"Sobre el papel la idea de mostrar diferentes rastros de olor como colores funciona sin problemas, pero cuando estás investigando distintas escenas del crimen en busca de pistas no permiten al jugador moverse por el inventario de una forma adecuada, y el resultado es que acaba mal organizado". Chris cuenta que estuvieron valorando la idea de dar a cada icono de rastro que tuviera un color una forma diferente para que se pudieran diferenciar bien entre sí, pero el equipo estaba ya apretado de tiempo y la prioridad en aquellos momentos era sacar el juego, así que decidieron que no había tiempo para intentar ningún cambio. "La verdad es que fue un caso de pensar qué atajo podíamos tomar para acabar el contenido de forma que pudiéramos lanzarlo", reconoce.



» [PC] Si sabes quienes son Hammett y Chandler, tienes muy claro que no puedes confiar en alguien que entra al principio de la historia en la oficina de un detective privado para encargarle un caso.

"Se me ocurrió que la mejor manera de adaptar el cine negro al formato de aventura era diseñar los puzles en torno al proceso de investigar"
Chris Bateman

Aunque no fuera perfecto, *Noir* tenía ideas inteligentes que hicieron que destacara sobre otros juegos de aventuras, como el uso brillante del cuaderno que encajaba a la perfección con el personaje protagonista y proporcionaba una vertebración sólida al juego. Por desgracia casi nunca se mencionan esas grandes ideas al hablar de él, probablemente es el precio de haber tenido unas ventas bastante pobres que reflejan lo mal que le fue al género de la aventura en aquel momento.

Noir fue el capítulo final de la serie *Discworld* (como nombre de juego), y de la empresa que lo había desarrollado. Pero, aunque las ventas del juego no cubrieron el coste del desarrollo, *Discworld Noir* no fue lo que mató a Perfect. Ibamos a publicar con Psygnosis y nos estaban ya dando algo de trabajo, pero entonces les compró Sony", explica Gregg. "*Wipeout, Destruction Derby* -nosotros nos encargamos de hacer los ports de los juegos de PlayStation a otros sistemas. A Sony, claro, aquello no le gustaba nada y empezaron las cuestiones legales". Los problemas se agravaron con el pinchazo de Saturn de Sega. Desde el principio había sido fundamental para Perfect lo de hacer ports, porque les proporcionaba el flujo constante de dinero suficiente para que la empresa se dedicase a trabajar en juegos propios. Entre la disputa con Sony y el fracaso de Saturn, se acabó el hacer ports, y se partió la columna vertebral de la empresa.

Gregg y Chris revelan que podíamos haber visto un juego basado en las tiras cómicas de *The Far Side* y otro de persecución de coches basado en una licencia si Perfect no hubiera cerrado, pero nunca los veremos ya. Al menos, el estudio dejó el legado de tres fantásticos juegos de aventura que representan lo mejor del género: comedia, grandes personajes, estilo, un mundo rico, un diálogo fantástico, rompecabezas y, sí, incluso algunos puzles muy locos. ✱

LA MUJER DE MÚLTIPLES VOCES

Kate Robbins asumió la difícil tarea de poner voz a todos los personajes femeninos



¿Cómo consiguió producir un espectro tan amplio de voces para todos los personajes femeninos en tres juegos?
Creo que me costaría más hacerlo ahora porque el timbre de la voz cambia cuando te vas haciendo mayor. Hace 20 años tenía más rango y podía cambiar el timbre de la voz con más flexibilidad. Podía hacer falsete y también voces muy muy graves. Simplemente, es un don que tengo desde que cumplí cinco años.

¿En qué te inspirarte para hacer las voces?
Creo recordar que nos mostraban dibujos de los personajes. En cuanto veía la imagen, me aparecía su voz. Algunas veces pensaba en una actriz -pongamos que alguno se parecía un poco a Judy Dench- y eso me servía de inspiración.

¿Cómo fue el proceso de grabación?
Recuerdo que pensé: "¿ Cómo voy a hacer eso?", porque el guión ¡llegaba desde el suelo hasta mi cintura! Eran sesiones muy largas, pero también muy divertidas porque no teníamos ninguna limitación. Podía ser todo lo expresiva que quisiera y era genial. Hoy día no hay nada así, era como si dijeras ¡vamos a saco!

¿Hay muchas diferencias entre trabajar en un videojuego a hacerlo en otro proyecto?
Ahora soy consciente de que es un trabajo que va a perdurar en el tiempo, no es algo que desaparezca y ya. Soy consciente de la responsabilidad artística, puede decirse. Pongo más empeño en conseguir que salga algo bueno y memorable. Me gusta pensar que cuando los niños y los adultos jueguen a ese juego se estarán divirtiendo con algo que he hecho yo.





© Akinori Sao



SATORU OKADA

Satoru Okada fue la mano derecha de Gunpei Yokoi en Nintendo durante casi 30 años, pero su nombre no suele aparecer en los libros de historia. Lo entrevistamos en un humilde intento de hacer justicia a su impresionante legado.

Satoru Okada se unió a Nintendo en 1969. No tardó en ser asignado al hoy legendario departamento R&D1, donde coincidió con Gunpei Yokoi. Okada pasó a dirigir el departamento a mediados de los 90 tras la marcha de Yokoi y estuvo involucrado en todas las portátiles Nintendo hasta la DSi XL, lanzada en 2009. Okada se jubiló en 2012, dejando un legado tan impresionante como poco tratado en la prensa. La presente entrevista espera ser capaz de ilustrar sobre uno de los más importantes, pero menos conocidos, desarrolladores de Nintendo.

Satoru Okada nació el 10 de enero de 1947 en Odate, Prefectura de Akita, al norte de la isla de Honshu. Cuando tenía cinco años, no obstante, sus padres decidieron volver a Osaka, su región natal. No tardó en desarrollar cierta pasión por la electrónica, demostrando además su talento en este ámbito. Soñaba llegar a ser 'inventor'. "En mi época de instituto, solía comprar revistas de electrónica infantiles," empieza. "Dentro, podías encontrar tutoriales sencillos para construir radios. Así que aprendí por mi cuenta y compré mi propio equipo de soldadura, componentes, etc. Era una afición cara. Pero yo era hijo único, así que tenía algo más de calderilla que mis amigos, que tenían todos muchos hermanos y hermanas...."

Con la llegada de la adolescencia, Okada empezó a mostrar signos de inconformismo, siempre haciendo lo posible para asegurar distinguirse del resto de compañeros de su edad. "No era un adolescente problemático, pero me gustaba ser distinto," nos dice él mismo. "Por ejemplo, solía llegar al instituto en mi motocicleta, aunque estuviese prohibido. También llevaba el pelo largo, aunque me pidieron varias veces que me lo cortase. Pero siempre me negué..."

Puede ser que Okada eligiese jugar según unas reglas distintas, pero aun así construyó un amor profundo a la electrónica y una gran pasión por la temática que lo llevó, finalmente, a la facultad de electrónica de Osaka Kogyo, iniciando sus estudios en abril de 1966, a los 19 años. Okada tenía suficiente expediente como para aplicar a cualquier universidad más prestigiosa en el corazón de Tokyo, pero el amor por su tierra lo mantuvo atado. "Elegí esta universidad porque no me quería mover lejos de Osaka. Pero igualmente me encantó la universidad porque me apasionaba realmente la electrónica y su investigación. Incluso pasaba mis días de vacaciones allí, estudiando por mi cuenta. Podríamos decir que tenía talento y que mis profesores lo apreciaban."

En 1969, tras varios años de productivo trabajo universitario, su director de investigación le aconsejó aplicar para trabajar en Matsuo Denki, una de las compañías de electrónica más importantes y prestigiosas de su zona. Lamentablemente para Okada, las cosas no fueron bien. "Tuve una entrevista de trabajo en Matsuo Denki y no conseguí entrar," dice. "Cuando se lo conté a mi profesor me echó una buena bronca..." Okada no tenía plan alternativo, pero en una casual conversación con un amigo, un plan de carrera absolutamente nuevo apareció. "Me dije, 'De acuerdo, sólo busca un trabajo, ¡rápido! ¡Cualquier cosa! ¡Donde sea! ¡Servirá! Y fue entonces cuando ese amigo me pidió que fuese a una entrevista de trabajo en su lugar. Era para una compañía llamada Nintendo, nombre que conocía vagamente por sus juegos de naipes. Mi amigo habia aplicado para Nintendo, pero ya no estaba interesado en el puesto, así que pensó que era mejor sustituir un candidato por otro que cancelar su cita sin previo aviso. Y como yo tenía realmente ganas de encontrar un trabajo, donde fuese, acepté la



HITOS DESTACADOS

VIDEOJUEGOS Y MÁQUINAS

- N&B BLOCKS/LOVE TESTER 1969
- KOSENJU SP (PISTOLA OPTOELÉCTRONICA) 1970
- LIGHT TELEPHONE LT 1971
- LASER CLAY SHOOTING 1973
- WILD GUNMAN 1974
- CHIRITORI 1979
- GAME & WATCH 1980
- DONKEY KONG JR. [NES] 1982
- DONKEY KONG 3 [NES] 1983
- ROB [robot de NES/Famicom] 1985
- METROID [NES] 1986
- KID ICARUS [NES] 1986
- GAME BOY 1989
- SUPER MARIO LAND [Game Boy] 1989
- MARIO PAINT [SNES] 1992
- GAME BOY POCKET CAMERA 1998
- GAME BOY COLOR 1998
- GAME BOY ADVANCE 2001
- GAME BOY ADVANCE SP 2003
- NINTENDO DS 2004
- GAME BOY MICRO 2005
- NINTENDO DS LITE 2006

» El diseño con bisagras de algunas series de Game & Watch aparecería más tarde tanto en la gama Game Boy Advance como en DS.

© Erik Voskuil

oportunidad de inmediato." La entrevista le fue indudablemente bien a Okada, y logró el puesto. En abril de 1969 ponía sus pies en Nintendo y se convertía así en el primer ingeniero electrónico en condiciones de la compañía. Una nueva era estaba a punto de empezar, tanto para Okada como para Nintendo.

Es interesante notar que, aún siendo ingeniero electrónico, su primer trabajo en la compañía consistió en diseñar nuevos bloques N&B, una versión de bajo coste que hizo Nintendo de los bloques de Lego. Uno podría pensar que eso no era lo que Okada tenía en mente. "¿Me desilusioné cuando me asignaron a diseñar modelos de N&B? No, porque tampoco tenía ni idea de lo que iba a hacer. También me podrían haber enviado a realizar el mantenimiento de las líneas de producción en sus fábricas. Al fin y al cabo, estaba involucrado en el diseño de juegos y juguetes en la división de investigación y desarrollo (que pronto se convertiría en R&D1), bajo la supervisión de Gunpei Yokoi. Yo era nuevo y sólo hacía lo que me ordenaban. Estaba aprendiendo cosas nuevas." Aunque principalmente trabajó con cartas y juguetes durante ese periodo, Okada lo recuerda con cariño. "Recuerdo que algunas veces organizamos campañas promocionales en tiendas para venderl los bloques N&B," explica. "Yokoi diseñaba enormes maquetas de bloques y nos repartíamos el trabajo para montarlas. Para ahorrar tiempo, construíamos los edificios, los cohetes y otros grandes elementos en la oficina y sólo hacíamos el montaje final en las tiendas. Pero eran construcciones largas y costosas, así que a veces teníamos que dedicar noches enteras para terminarlas antes de Navidades. Me encantaba diseñar circuitos para que nuestros trenes eléctricos pasaran por nuestros escenarios."



» Okada está actualmente lejos de la industria del videojuego, después de una exitosa carrera de 40 años.

© Akanori Sato

Afortunadamente para Okada, no tuvo que esperar mucho para poder hincar el diente en su trabajo favorito: la electrónica. En 1970, Gunpei Yokoi decidió que utilizaría tecnología basada en células fotovoltaicas para su nuevo proyecto, una 'pistola optoelectrónica'. Okada vio su gran oportunidad. "La idea era genial y enseguida supe que iba a vender bien," afirma. "Yokoi era muy bueno con la mecánica pero no sabía demasiado de electrónica. Así que me encargué de convertir este proyecto en realidad."

La primera línea de pistolas optoelectrónicas (las Kousenju SP) fueron un gran éxito en Japón tras su lanzamiento en 1971. Okada, no obstante, siente ciertos remordimientos sobre el resultado final. "Sí, vendió bien, pero de lo que más me acuerdo es de las quejas de los consumidores," explica. "Dependiendo de la iluminación de la habitación podía ser que nuestros objetivos no funcionaran bien. En una habitación con luz fluorescente, nuestros objetivos presentaban problemas para detectar el rayo de luz de la pistola y se activaban en momentos incorrectos. La mejor opción de uso era en un habitación con bombillas. Pero era mi primer gran proyecto y carecía de experiencia. Afortunadamente, lo mejoramos en la siguiente línea de productos, las Kousenju Customs."

Animado por el éxito de la creación de Yokoi y Okada, Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, decidió usar la tecnología para crear un simulador de tiro al plato de tamaño real: el 'Laser Clay Shooting'. Debía convertirse en un nuevo juego electrónico destinado a sustituir las boleras en Japón. Desafortunadamente para Nintendo, se vio gravemente afectada por la crisis del petróleo de 1973, que estuvo a punto de acabar con la industria del ocio japonés. Todos esos locales que se habían

CINCO MITOS

Las portátiles y los juegos clave de Satoru Okada



METROID 1986

■ *Metroid* ayudó a crear un subgénero y sigue siendo tan inmersivo y cautivador como el primer día. No tan sólo presentó a la fantástica Samus Aran a una generación entera, sino que terminó convertida en una saga de éxito. Satoru se encargó de dirigirlo, al igual que ocurrió con *Kid Icarus*.



GAME BOY 1989

■ La Game Boy es la famosa creación de Gunpei Yokoi, pero el rol de Satoru Okada es más que relevante como líder del proyecto. Aún con las críticas a su limitada pantalla monocroma, la excelente colaboración con terceros y la duración de su batería (o pilas) la convirtieron en un rotundo éxito.



SUPER MARIO LAND 1989

■ Esta a menudo olvidada entrega portátil de la saga *Super Mario* es una de las más particulares por sus diferencias respecto a las canónicas. Aparecido como título de lanzamiento, tiene todo lo que hace grande a un *Super Mario* pero con toques de shoot'em up.



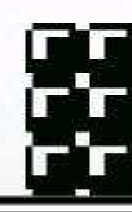
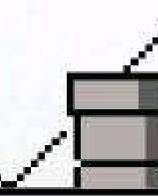
GAME BOY ADVANCE 2001

■ La palabra "advance" era más que adecuada para esta consola de 2001. Salto de gigante comparado con la Game Boy, canalizó el espíritu de la SNES e incluyó versiones de sus clásicos. Okada siguió la gama con la Game Boy Advance SP un par de años más tarde.



NINTENDO DS 2004

■ Desde varias perspectivas, la DS se convirtió en una consola que cerró el círculo para Okada y muchos de los miembros de su equipo, con una innovadora doble pantalla (una táctil) pero con el mismo diseño originado en las Game & Watch. Se convirtió en un éxito desmesurado para Nintendo.




> **"La GB que conocéis hoy no tiene nada que ver con la de Yokoi ."**
> Satoru Okada



» [NES] Trabajando bajo las órdenes de Gunpei Yokoi (como productor), *Kid Icarus* es un sólido trabajo de Okada.



» Una temprana imagen de Gunpei Yokoi y Satoru Okada.

» Es fácil atisbar los orígenes de la Nintendo DS en los modelos multi-screen de las Game & Watch, con pantalla doble.

mostrado entusiasmados con la idea de instalar el 'Laser Clay Shooting' empezaron a echarse atrás, cancelando sus pedidos y poniendo a Nintendo entre la espada y la pared. La situación llegó a ser tan crítica que estuvo a punto de causar la bancarrota. Okada recuerda bien esa época. "Nintendo estaba en una pésima situación económica. Un día vino el presidente Yamauchi y nos dijo: 'Necesitamos dinero. Pero para que los bancos nos presten un poco, necesitamos mostrarles que tenemos algunos proyectos divertidos en marcha. En resumen, ¡buscadme rápidamente nuevos proyectos, incluso si no podemos venderlos realmente!' Como teníamos todavía un montón de material sobrante del 'Laser Clay', nos inventamos el proyecto del *Wild Gunman* en un abrir y cerrar de ojos. Al final, incluso gustó al presidente, que nos instó a sacarlo al mercado. Nintendo obtuvo su préstamo. Yo me encargué de la parte electrónica y Yokoi del vídeo. Para la grabación fuimos a Dreamland, un parque de atracciones en Nara que abrió en 1961 y tenía decorados del oeste americano. Contratamos a actores y a extras americanos residentes en Japón para la cinta [...]."

Aún con el éxito moderado de *Wild Gunman* las cosas no iban bien para el R&D1. Yokoi y Okada volvieron a formar equipo para desarrollar la Chiritori, una pequeña aspiradora de juguete con control remoto, muy original e ingeniosa pero sin opciones de generar una cifra de negocio relevante para Nintendo. "Justo antes de las Game & Watch creamos la Chiritori, que fue uno de nuestros grandes fracasos," revela Okada. "Fue tal fracaso que incluso empezamos a perder empleados en nuestra división; se iban a trabajar en otros proyectos en otras divisiones. Recuerdo que el ambiente en R&D1 estaba enrarecido. La habitación era grande pero ya sólo quedábamos un puñado de empleados al lado de Yokoi, trabajando en nuevas ideas. "No era el mejor entorno para trabajar, pero ese entorno difícil llevó a uno de los mayores éxitos y una de las invenciones más relevantes de Gunpei Yokoi, las Game & Watch. Se ha contado hasta la saciedad la historia de cómo Yokoi creó el aparato portátil tras ver un hombre jugar con una calculadora en un tren. Los recuerdos de Okada son similares, pero también lanzan un jarrón de agua fría sobre muchas de las leyendas urbanas alrededor de las populares (y altamente coleccionables) maquinitas de Nintendo...

Es cierto que a Yokoi se le ocurrió la idea de crear un juguete cuando vio ese hombre jugando con su calculadora en un tren. Pero decir que esa es la única razón que hizo posible la existencia de las G&W es simplemente falso," explica Okada. "Lo que realmente creó ese recuerdo del tren es el deseo, la intención, de crear un juguete discreto para adultos que pudiese ser utilizado para pasar el tiempo en el transporte público. La idea de usar una pantalla de calculadora llegó mucho más tarde, especialmente teniendo en cuenta que el conocimiento de electrónica y de pantallas de Yokoi era más bien limitado. Para mí, lo que realmente provocó el nacimiento de las G&W fue cuando tuvimos una MB Microvision en nuestras manos. Me encantaba esa máquina y jugaba mucho al clon de *Breakout*. ¡Pero no entendíamos el motivo por el que esa máquina tenía que ser tan enorme! Así que lo primero que intentamos fue desarrollar una consola portátil que fuese realmente de bolsillo. Pero la resolución de la pantalla era muy baja y los gráficos demasiado abstractos. Por otro lado, también pensamos que la idea de cartuchos intercambiables era interesante pero que, debido a las limitaciones de la Microvision, todos los cartuchos se terminaban pareciendo, tanto en sus gráficos como en su mecánica de juego. Así que nos dijimos a nosotros mismos: '¿Por qué no ponemos sólo un juego por máquina pero al menos con buenos gráficos?' Y aquí fue cuando la idea de usar una pantalla de calculadora pareció obvia. Todo esto condujo al nacimiento de las Game & Watch. Yokoi se encargaría de diseñar los juegos y yo de la parte técnica, de la electrónica e incluso de la programación."

Aunque las pantallas de calculadora sólo podían mostrar imágenes fijas, permitían los gráficos detallados que tanto Okada como Yokoi deseaban. Pero no era esa la única ventaja que presentaban frente las típicas pantallas de matriz de puntos de la época, revela Okada. "Al lado del tamaño (tenía que caber en un bolsillo), Yokoi tenía otra condición para las G&W. Exigió que con una sola pila fuese posible jugar durante un viaje de ida y vuelta entre Tokio y Kioto en Shinkansen sin interrupciones, aproximadamente seis horas. Y eso sólo era posible con una pantalla de calculadora."

Las G&W fueron un éxito masivo para Nintendo, pero algo incluso mayor estaba a la vuelta de la esquina. Game Boy se convertiría en el gran giro de la carrera ▶





Entrevistamos a...

> Me apropié del proyecto Game Boy. Yokoi sólo daba su aprobación.
> Satoru Okada



de Okada, pero su creación también cambiaría para siempre su relación con Yokoi..."Cuando era joven, era más bien tozudo y habitualmente me peleaba con mis jefes al intentar defender mis ideas," recuerda Okada. "El mejor ejemplo de esto fue Game Boy. La GB que conocéis hoy no tiene nada que ver con la que Yokoi tenía en mente. Él percibía la Game Boy como una sucesora directa de las G&W, lo que implicaba un juguete más bien barato, sin un modelo de negocio real y sin ambición a largo plazo. Yokoi quería una GB que hubiese sido parecida a la Microvision y que no hubiese aguantado más de uno o dos años en el mercado. No le importaba lo más mínimo si teníamos desarrollos de compañías externas o no. Sólo quería juegos rápidos, rápidamente acabados y rápidamente olvidados. Yo quería que la Game Boy tuviese más ambición, que fuese más cercana a lo que R&D2 había conseguido con Famicom: una máquina construida para durar, con una arquitectura suficientemente buena como para jugar a una buena variedad de títulos de calidad. Yo era director adjunto de R&D1 y tuvimos múltiples discusiones sobre el tema. Al final cedió y me dijo, enfadado: 'Vale, ¡haz lo que quieras!' Entonces le pregunté: '¡De acuerdo! ¿Pero me estás dando plenos poderes?' y cómo dijo que sí, me apropié del proyecto Game Boy. Yokoi sólo daba su aprobación. Así es como, al final, la GB se pareció mucho más a la Famicom que a las G&W. Su arquitectura es suficientemente potente y flexible como para ofrecer un amplio espectro de juegos y estábamos preparados para acoger juegos de terceros, con un kit de desarrollo real, manuales de instrucciones, ayuda y soporte real, etc..."

Esta historia es también importante para entender cómo funcionaba la estructura de Nintendo en esa época. Las palabras de Okada revelan que aunque Yokoi siguió al cargo del proyecto debido

LAS PORTÁTILES DE OKADA

GAME & WATCH (TODOS LOS MODELOS)



43 MILLONES

GAME BOY (TODOS LOS MODELOS)



119 MILLONES

GAME BOY ADVANCE



37 MILLONES

GAME BOY ADVANCE SP



43 MILLONES

GBA MICRO



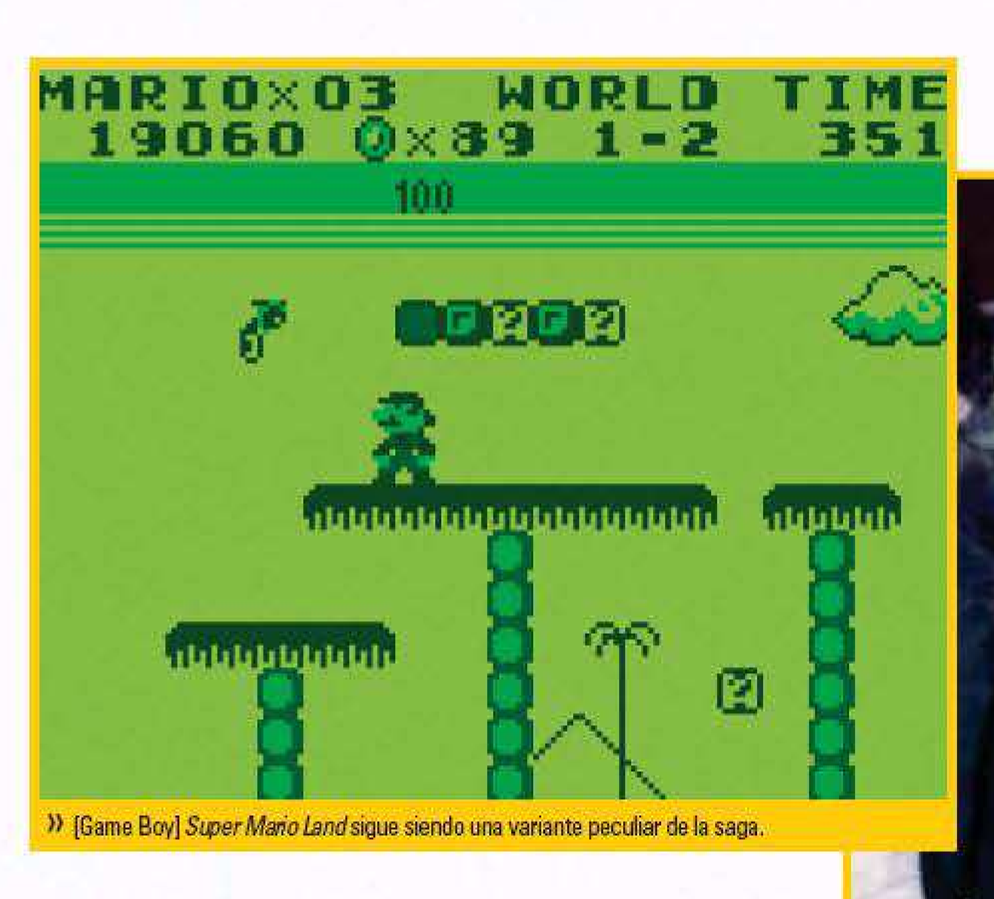
2 MILLONES

NINTENDO DS (TODOS LOS MODELOS)



154 MILLONES

©Akinori Sao



» [Game Boy] *Super Mario Land* sigue siendo una variante peculiar de la saga.



» Okada (derecha) presentando el *arcade de Wild Gunman* en una feria en Londres.

» *La mecánica de Parachute es simple*, pero excepcionalmente adictiva.

a su posición en la jerarquía de Nintendo, fue realmente Okada quién impuso su visión. Okada está convencido que si la idea original de Yokoi se hubiese implementado la industria de las consolas portátiles sería también muy distinta hoy día. Insiste también en que la GB nunca se hubiese convertido en un fenómeno y que juegos como *Pokémon* no hubiesen existido en la misma forma.

Poco después de que Gunpei Yokoi dejase Nintendo, Okada se convirtió en director de desarrollo técnico en Nintendo. Supervisó el desarrollo de la sucesora de la Game Boy, la GB Color, y también estuvo altamente implicado en el lanzamiento de la Game Boy Advance y de la GBA SP. Su mayor éxito, no obstante, viene de una portátil que se percibió como una apuesta arriesgada, la Nintendo DS, que se convertiría en la consola portátil más vendida de la historia, sobrepasando los 154 millones de unidades si sumamos toda la gama. Es interesante comprobar de la boca de Okada cómo la DS nació, en realidad, como parte de la gama GB. "Realmente, tras la SP, estábamos trabajando en un nuevo modelo para la gama. El nombre en código era IRIS, como la flor. La explicación es simple: para nosotros era la quinta generación de Game Boy, así que elegimos el símbolo de mayo (quinto mes del año). En las cartas Hanafuda, mayo se simboliza con la flor de iris. El proyecto avanzaba a buen ritmo pero, durante el desarrollo, algo inesperado pasó."

Ese algo inesperado fue la PSP de Sony, que empezaba a preocupar mucho a Nintendo. Aunque Yamauchi estaba involucrado en IRIS sólo a nivel de consejero honorario, empezó a preocuparse por el futuro de GB. En una conversación telefónica que mantuvo con el presidente del momento, el malogrado Satoru Iwata, le presentó su propia idea. "Me visitó el presidente Iwata," recuerda Okada. "Se le notaba preocupado y me dijo: 'Hablé con Yamauchi-san por teléfono y él cree que tu consola debería tener dos pantallas... Algo así como las G&W multi-screen, ¿sabes?' Todo el mundo conoce esto, pero lo que la gente no sabe es que en ese momento todo el mundo odiaba esa idea, incluso el propio Iwata. No le encontrábamos el sentido," confirma Okada. "En la época de las G&W no era lo mismo, porque una segunda pantalla nos permitía duplicar el área de juego y el número de elementos gráficos. Pero con las pantallas modernas, no tenía sentido. Podíamos elegir cualquier tamaño de pantalla, así que ¿por qué complicarse partiéndola en dos? Especialmente teniendo en cuenta que se hacía imposible mirar a las dos pantallas a la vez. Es por eso que no entendíamos su idea."

No convencido con el razonamiento de Yamauchi, y teniendo en cuenta que estaba en cargo de IRIS, Okada habló con Iwata y le suplicó que le permitiese hablar con el CEO de Nintendo. "Al contrario que otros, yo no temía a Yamauchi-san," prosigue Okada. "Ya había discutido con él sobre múltiples cuestiones e incluso me había opuesto a algunas de sus ideas públicamente. Pero Iwata me rechazó y dijo: 'No, igualmente le daremos una oportunidad. A ver qué puedes hacer con ello.' Ambos estábamos mosqueados con el cambio debido al impacto que tenía en el proyecto: ¡era una vuelta al inicio! Así que intenté calmar a mi equipo diciéndoles que tenía experiencia trabajando con doble pantalla y que daríamos lo mejor de nosotros mismos para darle una oportunidad. Se convirtió en el proyecto Nitro y se lanzó en 2004 bajo el nombre Nintendo DS..."



» La gama Kosenju fue un éxito en Japón a inicios de los 70.

© Erik Voskuil

¿Se arrepiente Okada de no haber tenido esa conversación con Yamauchi? "Iwata sabía que yo era suficientemente atrevido como para enfrentarme a Yamauchi-san. Nadie más lo haría," reflexiona. "Y sabía que si me lo permitía, nuestro encuentro terminaría en una discusión. Quién sabe qué habría pasado, quizás Yamauchi hubiese cedido: '¡Suficiente! ¡Haz lo que quieras, me rindo!' Esto ya había pasado anteriormente. Y entonces debería admitir que la DS nunca hubiese nacido. Así que Iwata acertó al rechazarme y la idea de Yamauchi resultó ser excelente."

Cuando Okada dejó Nintendo, dejó también un legado que pocos pueden igualar y es incluso triste que tan poca información esté disponible sobre su impresionante carrera. ¿Qué piensa sobre Nintendo? "Mi mujer suele decirme que soy el hombre más feliz del mundo," concluye Okada, "porque durante mi vida he hecho lo que me ha dado la gana. Hice lo que quise y sólo desarrollé productos que me resultasen interesantes; me rebelé contra mis superiores, tomé vacaciones cuando quise, etc... En resumen, no fui modelo de trabajador japonés, pero Yamauchi e Iwata creyeron en mí igualmente. Es por eso que solían pedirme consejo cuando tenían dudas en sus decisiones."

Trabajar con dos de las figuras más notorias de Nintendo no es nada desdeñable, pero lo mismo puede decirse de los propios logros de Okada, una figura legendaria con un impacto masivo en los juegos de Nintendo. Desde aquí sólo deseamos que más y más jugadores conozcan su historia. ★

LA HISTORIA DE MATCH DAY

Pregúntale a un usuario de Spectrum qué juego de futbol recuerda y te dirá, sin lugar a dudas, que Match Day. Revelamos los secretos de la creación del juego original y del resto de la saga a partir de las entrevistas que Graeme Mason pudo mantener con su creador, Jon Ritman. ¡Que comience el partido!

Los últimos años de la década de los setenta nos ofrecieron un elevado número de clones de *Pong* que intentaban hacerse pasar por juegos sobre el deporte rey. La cosa no mejoró demasiado a principios de los ochenta, hasta la aparición de *International Soccer*, el juego de Andrew Spencer para C64. "Todo el mundo conocía *International Soccer*, pero nunca me había interesado demasiado por él" comenta Jon Ritman, el creador de *Match Day*. Mientras trabajaba para Artic en *Bear Bovver*, un juego de plataformas bastante vistoso, Ritman visitó una feria de ordenadores. "Como freelance tenía el lujo de poder elegir mis propios proyectos", explica. "Había muchas compañías allí, y yo preguntaba a cada una de ellas qué buscaban. Todas querían una cosa: *International Soccer*, pero para Spectrum". Inspirado por lo que había oído, Ritman comenzó a plasmar su propio simulador de fútbol para la máquina de Sinclair, ayudado por Chris Clarke. A pesar de su relación laboral con Artic, el programador no estaba familiarizado con *World Cup Football*, título de la casa lanzado para Spectrum y que rivalizó en su momento con *International Soccer*. La cosa se solucionó con otra oportuna visita a otra exposición: "Estuve en el show de ordenadores del Alexandra Palace y allí vi por primera vez *World Cup Football*, dos semanas después de haber comenzado a trabajar en *Match Day*", revela Ritman. "David Ward, el jefe de Ocean Software, se me acercó y empezamos a hablar sobre en qué estaba trabajando en ese momento. Estábamos justo al lado del puesto Artic, así que le señalé una pantalla que mostraba *World Cup Football* y le dije: 'estoy con un juego de fútbol que va a ser mucho mejor que este'". La valentía de Jon - y también su farol sobre un juego para el que ni siquiera tenía aún programada una rutina de desplazamiento - dio sus frutos. "Ya había decidido dejar Artic y estaba en negociaciones con otros cuando Ward me llamó, y eso que no recordaba haberle dado mi número... Me dijo que me daría 20.000 libras por adelantado para que hiciera ese juego de futbol. Era más dinero del que nunca hubiera soñado". Y así ese hombre al que apenas le interesaba el futbol, deporte al que no jugaba desde los veinte años, combinó la perspectiva de *International*



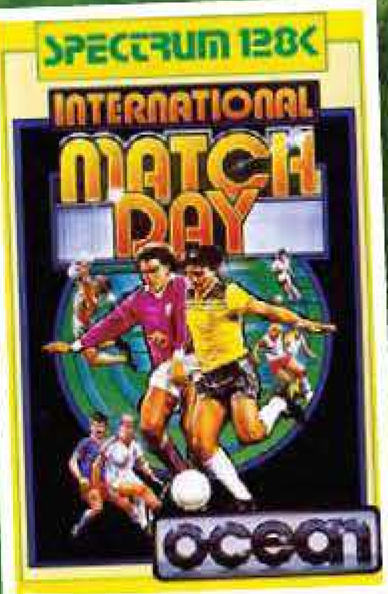
» [ZX Spectrum] ¡Gol! La grada se vuelve loca…bueno, todo lo loca que puede ponerse una multitud estática en el Spectrum.

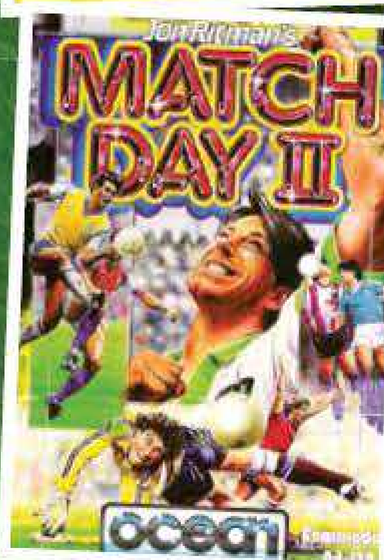
» [ZX Spectrum] Los porteros de Match Day dejaban mucho que desear.

Soccer y la jugabilidad de *World Cup Football*, y añadió sus ideas sobre cómo mejorar ambos títulos para desarrollar su propio juego. "La primera cosa que noté después de jugar a *World Cup Football* fue la falta de solidez de los jugadores. Podías atravesarlos y quitarles el balón, algo que me pareció muy tonto, así que trabajé en crear jugadores sólidos. También quería jugadores más grandes, no solo para que se vieran mejor, sino para que pudieran utilizar distintas partes de su cuerpo". La perspectiva que usó para *Match Day* fue una pseudo 3D que permitía una variedad de movimientos que se echaba en falta en títulos anteriores. "El juego se veía y se jugaba magníficamente, los jugadores controlaban el balón perfectamente, y creamos una guía direccional para pasarle la pelota a un compañero, ya fuera en el suelo o en el aire. Esta vista me permitió trabajar en las 3D", explica Ritman, "y permitía ver una mayor porción del campo. El juego se basaba en elegir dónde querías pasar el balón, para lo que necesitabas poder ver a los otros jugadores. Aun así había una cosa que faltaba, algo que Ritman había estado evitando hasta ese momento: "No sabía cómo iba a hacer la IA", señala. "Alcancé el punto en el que tenía que hacerlo, así que creé un buen número de rutinas para que funcionara. Mi ▶



» [ZX Spectrum] Ritman diseñó la pantalla de carga del juego. Se nota.





MATCH DAY PARA TODOS

AMSTRAD CPC

■ Aunque los gráficos fueron notablemente mejorados, la versión CPC funcionaba a un ritmo similar al Spectrum, quizá algo más lenta. Los jugadores se veían más pequeños y quedaban mejor en campo, pero el interminable ruido de la afición era un castigo para los oídos, algo que acababa por arruinar la experiencia.



COMMODORE 64

■ *Match Day 2* para Commodore 64, obra de John Darnell, mantiene el ritmo lento de las otras versiones de 8 bits, aunque con mejores gráficos. Siendo solamente un juego decente, la ausencia de un sucesor de renombre para *International Football* hizo que este *Match Day 2* estuviera bastante sobrevalorado entonces.

ZX SPECTRUM

■ Una obra maestra de diseño futbolístico gracias al uso de la técnica 'diamond deflection' que permitía armar disparos y pases con distinta potencia. Era posible marcar de distintas maneras, una variación que fue clave y que mejoró posteriormente *Match Day 2* junto a sus opciones de jugar competiciones.



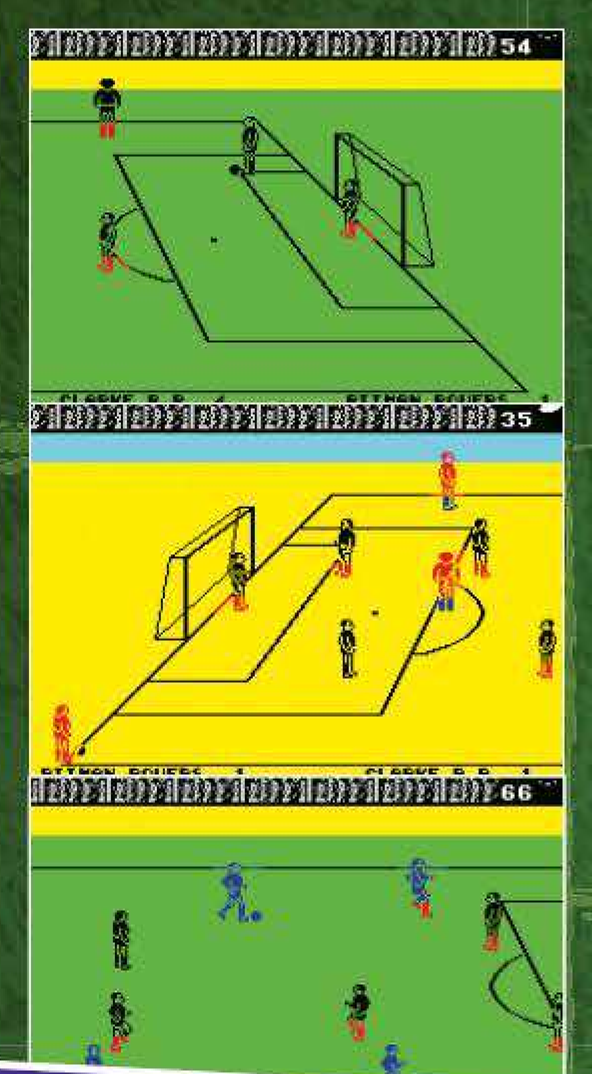
AMSTRAD PCW

■ El ordenador de Amstrad era una máquina extraña para hacer una conversión y sin embargo el fósforo verde acababa siendo bastante adecuado. Los gráficos estaban bien definidos y se jugaba tan bien como otras versiones. Un esfuerzo espectacular que seguramente no vendió muchas copias.

MSX

■ Lo diremos en voz baja por si acaso: creemos que esta es la mejor versión de *Match Day 2*. Sus gráficos son similares a los de Spectrum pero la velocidad se mejora, y también su sonido. Aparecen algunos parpadeos en los sprites, algo que no afecta al desarrollo de los partidos. Otro triunfo de Ritman-Drummond.







» [C64] La pantalla de carga de Match Day II estaba muy lograda.

▶ primer pedacito de código tenía diez líneas y decía 'si no tienes la pelota corre un poco; si tienes la pelota, dispara'. Después de 30 segundos jugando contra la máquina, Ritman se dio cuenta de que lo había logrado. "La computadora me metió un gol en menos de un minuto. Casi lloro de alivio". Jon continuó apuntalando la IA de *Match Day*, incluyendo un sistema para seleccionar el futbolista que estaría bajo el control del jugador en cada ocasión. Sin embargo, el control era muy simple, algo innegociable para Jon, como explica en una entrevista para el Nº 33 de *Crash*: "No me gustan los juegos con controles difíciles. Es como jugar una aventura y no entender qué cuenta". El resultado fue un juego de fútbol tan sencillo que ni siquiera optó a conseguir puntuaciones de escándalo en las revistas de la época. Nada de eso importaba: *Match Day* fue un gran éxito y estuvo durante mucho tiempo en las listas de los más vendidos. 18 meses después del lanzamiento de *Match Day*, Sinclair desvelaba su nuevo Spectrum de 128k. Dispuestos a tener un buen número de títulos listos para el lanzamiento del nuevo ordenador, Ocean le pidió a Ritman una versión mejorada de su juego. El Spectrum 128k iba a ser lanzado en España rápidamente y Ocean tenía un acuerdo con Sinclair para lanzarlo junto a la nueva iteración, que se llamaría



» [ZX Spectrum] Uno de los trucos de Match Day 2 era llegar hasta esta posición y tirar fuerte a portería. Gol seguro.

> "No me gustan los juegos con controles difíciles. Es como jugar una aventura y no entender qué cuenta"
> Jon Ritman

International Match Day. "Metimos muy poco contenido nuevo", admite Ritman. "Mejoramos el sonido y añadimos nuevas pantallas, pero aparte del evidente cambio en los equipos, el juego era idéntico al original".

Match Day llega entonces al descanso, igual que su creador, que seducido por los gráficos del *Knight Lore* de Ultimate comienza a experimentar con los juegos isométricos. Primero vino *Batman*, luego *Head Over Heels*, obras maestras que auparon a Ritman a la categoría de programador de referencia y permitiéndole incluso ganar varios premios y distinciones. Otras compañías de software empezaban a tomar nota, así que justo antes de comenzar el desarrollo de la segunda parte de *Match Day*, Jon recibió una oferta de Mirrorsoft, que intentaba contar con sus servicios como programador. Para no entrar en una guerra de contraofertas, David Ward igualó la oferta de Mirrorsoft, y Jon la aceptó sin mayores problemas. "Ocean era con quien quería quedarme porque ya nos habíamos probado y sabíamos que la cosa funcionaba". *Match Day II* vería la luz bajo amparo de Ocean. Jon Ritman tenía muchas ideas en mente para la secuela, casi todas centradas en cómo mejorar el funcionamiento del juego, algo que venía rumiando desde antes de trabajar con los isométricos. Tras finiquitar *Head Over Heels*, comenzó a trabajar en la secuela de *Match Day*. Lo primero era

LA EVOLUCIÓN DEL DEPORTE REY



JUEGO RÁPIDO

INTERNATIONAL SOCCER

COMMODORE 64, 1983

■ Hasta que *International Soccer* entró en escena, los videojuegos de fútbol habían sido bastante pobres. La rápida puesta en escena del juego, sus excelentes gráficos y su gran jugabilidad conformaron su éxito, convirtiéndolo en la referencia para los juegos de fútbol de los siguientes años.



PASES PRECISOS Y JUGADORES ROBUSTOS

MATCH DAY

ZX SPECTRUM, 1984

■ El clásico de Jon Ritman que tomaba prestados los gráficos de su anterior juego, el plataformas *Bear Bovver*, se convirtió en un gran éxito – especialmente en Spectrum – a merced de su preciso control que permitía encadenar un buen número de pases seguidos. De las versiones de Amstrad o Commodore 64 ni nos acordamos.

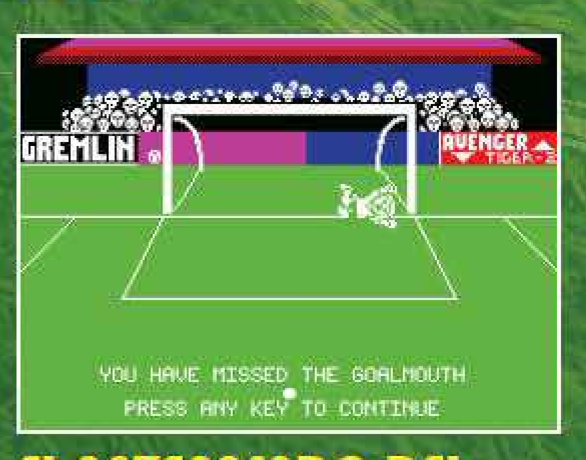


MERODEANDO EL ÁREA PEQUEÑA

SUPER ACTION FOOTBALL

COLECOVISION, 1984

■ Este juego para ColecoVision, de 1984, introducía la vista cercana cuando se producían diversos lances en el juego y una nueva vista frontal cuando el jugador entraba en el área. No es el mejor juego de fútbol, pero sí un buen intento a la hora de ofrecer un acercamiento al género mucho más táctico y visualmente variado.



EL ANTEPASADO DEL MODO CARRERA

FOOTBALLER OF THE YEAR

ZX SPECTRUM, 1986

■ La mayoría de los juegos de fútbol hacían que el jugador tomara el control de todos los jugadores de campo, sin centrarse en ninguno en especial. *Footballer Of The Year* cambió ese planteamiento, poniendo bajo nuestro control a un joven delantero que lucha por hacerse un sitio en el equipo, partido tras partido.

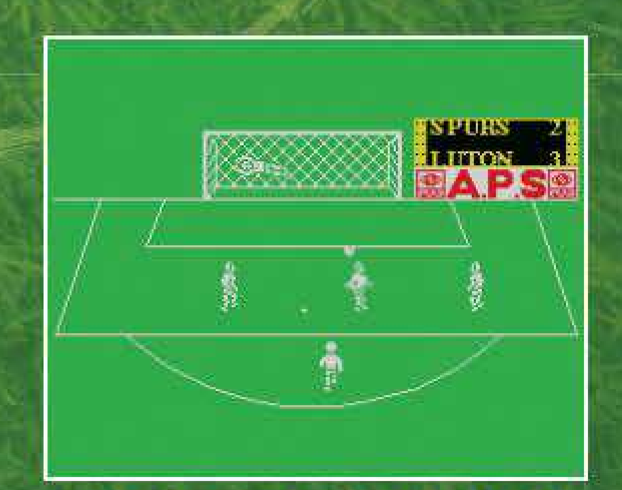


» Chris Clarke and Jon Ritman, allá por 1985.



» [ZX Spectrum] Bendita paleta de colores la del Spectrum.

cambiar los gráficos. Jon nunca se consideró un artista, así que por eso tomó prestados los gráficos de *Bear Bovver* para el *Match Day* original. Afortunadamente, dentro de su sociedad con Bernie Drummond, sería este quien crearía los nuevos gráficos para la secuela. "Los gráficos necesitaban mejorar", señala Ritman, "aunque con los cambios los jugadores acabaron siendo un poco regordetes. Bernie invirtió mucho tiempo en recolocar los píxels, uno a uno, para mejorar eso, pero el resultado fue ese". Sin embargo, donde *Match Day II* destacaba era en el sistema de juego. "El sistema de pases era mucho mejor. Lo llamé 'Diamond Deflection', y era uno de los fundamentos del juego." Se partió del sistema del original y se amplió enormemente. Ahora, el ángulo y la velocidad de la pelota estaban determinados por la dirección en la que el jugador estaba mirando y también por la parte del cuerpo con la que golpeaba el balón. "Esto permitía entrenar, dominar la habilidad para controlar y pasar la pelota, ponerla donde querías". *MDII* también incorporó nuevas opciones, incluyendo la posibilidad de jugar la liga y de introducir tácticas de juego. Se añadieron nuevas formas de chutar, incluyendo el pase de tacón y una volea que era devastadora si podías ejecutarla cerca de la portería. Los únicos aspectos que Jon no pudo mejorar fueron los porteros ("Eran una mierda", en sus palabras) y la velocidad del juego. "Había demasiadas cosas en la pantalla para el procesador del Spectrum", admite. "Si lo miras ahora el juego es lento, pero en aquel entonces era lo que se podía hacer". Después de quedar decepcionado por el resultado de la conversión de Ocean del primer *Match Day* para C64, Jon se involucró de lleno en la conversión de la secuela. "John Darnell estaba a cargo de la conversión, y yo iba a depurar el código hablando por teléfono con él, yo con mi Z80 y él con el suyo. El día antes de tener que entregar el juego hablamos durante 26 horas por teléfono, seguíamos depurando el código y cada vez que encontrábamos un error él decía '¡Gracias a Dios!', y recuerdo que yo le respondía: 'Dios no ha tenido nada que ver, ha sido Jon Ritman'". El juego se convirtió en otro best seller. "Ocean nunca nos obligó a nada, simplemente nos dejaron hacer lo que nos apetecía". Anticipando el ocaso de los 8 bits, Jon empezó a mirar hacia el futuro, y comenzó a trabajar como freelance para las mismas personas que le habían inspirado para hacer sus aventuras isométricas. Los Stamper habían comenzado el desarrollo de una placa para recreativas llamada Razz. Basada en un Z80 con sonido y hardware ▶



TE TOCA DE PORTERO

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

ZX SPECTRUM, 1986

■ Grandslam Entertainment introdujo un nuevo e idiosincrático enfoque que, según nos consta, no ha sido replicado desde entonces. El jugador sólo controla al portero en un constante bombardeo de tiros a puerta que debemos intentar atajar.



PATADONES Y CABEZAZOS

MATCH DAY 2

ZX SPECTRUM, 1987

■ Un gran salto en términos jugables desde el original: torneos, voleones, remates de cabeza y hasta taconazos. El jugador tenía una gran variedad de movimientos para crear diferentes situaciones de gol. Sus únicos puntos flacos son su lento ritmo de juego y sus porteros, que siempre hacen la estatua.



JUEGO MULTIDIRECCIONAL Y SANCIONES

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

AMSTRAD, 1988

■ Publicado por Audiogenic, *Emlyn Hughes International Soccer* revolucionó el fútbol de 8 bits. Si bien es gráficamente similar a sus antecesores, su control multidireccional y la inclusión de faltas y penaltis proporcionaron una enorme progresión al género en 1988.



REPETICIONES Y VISTA AÉREA

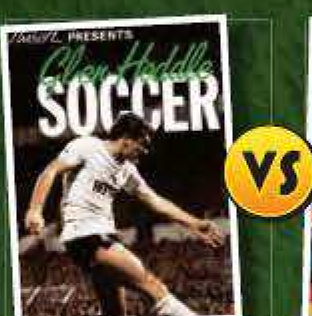
MICROPROSE SOCCER

COMMODORE 64, 1988

■ Desarrollado por el talentoso equipo que posteriormente se encargaría de *Sensible Soccer*, *Microprose Soccer* introdujo la cámara cenital para el desarrollo del juego y otras características reseñables, como la posibilidad de darle efecto al balón o cambios de clima. Diversión al 100%.

EL TORNEO DEL SIGLO

¡La batala de los juegos con jugadores reales como reclamo!

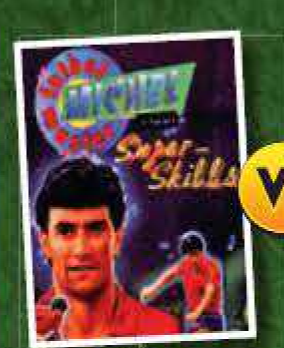


VS

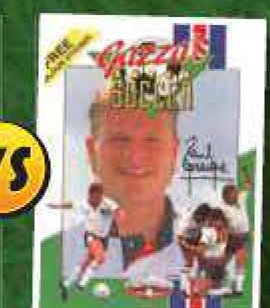


GLEN HODDLE SOCCER
DESTACA EN: Dar pases medidos al pie.
PUNTO DÉBIL: No le pidas que se tire al suelo y se manche de barro.

GRAEME SOUNESS INTERNATIONAL SOCCER
DESTACA EN: Ponerse perdido de barro.
PUNTO DÉBIL: Los jugadores habilidosos.

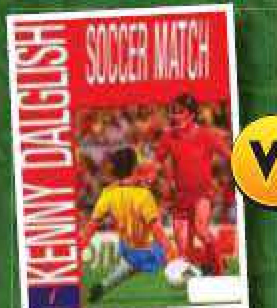


VS

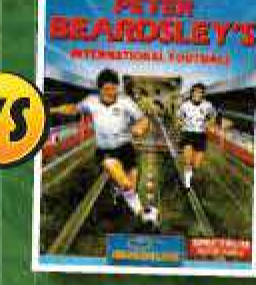


MICHEL FÚTBOL MASTER
DESTACA EN: Centrar la pelota con precisión absoluta.
PUNTO DÉBIL: Es lo que llamaríamos el típico jugador tocahuevos.

GAZZA'S SUPER SOCCER
DESTACA EN: Pasar el balón donde haya más rivales.
PUNTO DÉBIL: Nunca acaba un partido sin tarjeta.



VS



KENNY DALGLISH SOCCER MATCH
DESTACA EN: Asegura un buen número de goles.
PUNTO DÉBIL: Su acento escocés.

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL
DESTACA EN: Dar asistencias sin mirar.
PUNTO DÉBIL: No será el más guapo de la liga.



VS



EMILIO BUTRAGUEÑO ¡FÚTBOL!
DESTACA EN: El rey del regate en estático.
PUNTO DÉBIL: Lo pesado que se pone cuando lo entrevistan.

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER
DESTACA EN: Un seguro de vida tirando penaltis.
PUNTO DÉBIL: Todo lo que no sea marcar de penalti.

CUARTOS DE FINAL

GLEN HODDLE VS GRAEME SOUNESS

■ Sin dejarse intimidar por el delicado toque de balón de Hoddle, Souness le hace una entrada mortal al tobillo. Gracias a sus habilidades futbolísticas típicamente subestimadas, Souness marca casi sin querer para sellar su victoria.

GANADOR
GRAEME SOUNESS

MICHEL VS PAUL GASCOIGNE

■ Michel demuestra ser superior a Gascoigne en casi todas las facetas del juego, pero finalmente es Gazza quien pasa de ronda ya que Michel decide irse del campo en cuanto el público empieza a pitarle.

GANADOR
PAUL GASCOIGNE

KENNY DALGLISH VS PETER BEARDSLEY

■ Dos leyendas de Liverpool cara a cara en este singular partido. Dalglish le hace un caño a un despistado Beardsley, para dejarlo atrás y marcar el gol decisivo. Por una vez en la vida Escocia se lleva el gato al agua.

GANADOR
KENNY DALGLISH

EMILIO BUTRAGUEÑO VS GARY LINEKER

■ Dos delanteros de leyenda en un partido harto igualado.. El inglés aprovecha el desconcierto de Butragueño al comprobar que lleva los genitales al aire y marca para alzarse con la victoria.

GANADOR
GARY LINEKER

SEMI-FINALES

GRAEME SOUNESS VS PAUL GASCOIGNE

■ Los dos deambulan por el campo, pero Souness demuestra su superioridad ya sea en protestas al árbitro o a la hora de levantar los codos en los saltos, algo que le asegura la victoria.

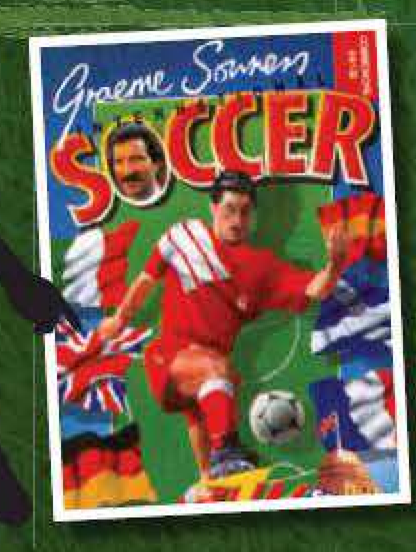
GANADOR
GRAEME SOUNESS

KENNY DALGLISH VS GARY LINEKER

■ La potencia y el talento de Dalglish contra el instinto depredador de Lineker en el área chica. Aunque ambos marcan, es Dalglish quien acaba ganando, aprovechándose de la necesidad de Lineker de tuitear constantemente.

GANADOR
KENNY DALGLISH

FINAL



GRAEME SOUNESS VS KENNY DALGLISH

■ Dalglish toma la delantera metiendo un buen gol desde el borde del área. Aumenta su ventaja en la segunda mitad, pero Souness realiza una asombrosa remontada igualando el partido en el último minuto. Nos vamos a los penaltis, donde el acierto de Souness prevalece para ser coronado así campeón de este sui géneris torneo. ¡Hurra!

CAMPEÓN
GRAEME SOUNESS





» En el Match Day Challenge de la revista Crash se invitaba a los lectores a jugar con los creadores. Jon Ritman ganó, eso es seguro.



» [ZX Spectrum] Marcar de cabeza desde una esquina era complicado, pero no imposible en Match Day 2.

adicional, la intención era formar un grupo de desarrolladores que idearan títulos para el nuevo sistema. Uno de ellos era Ritman, que respondió a un anuncio donde buscaban programadores. "Los Stamper eran gente muy reservada, así que me pareció extraño ver aquel anuncio allí, en aquella revista, buscando gente para trabajar con ellos". Jon llamó a *Crash*, la revista donde apareció el anuncio, y consiguió el número de los Stamper. "Resultó que conocían mis juegos, y claro, di por hecho que conseguiría el trabajo. Era bastante arrogante", confiesa. Jon les sugirió hacer un juego de fútbol para el nuevo sistema, y así fue como empezó el desarrollo de *Final Whistle*. "En esencia iba a ser un *MDII* más interesante, porque iba a funcionar mucho más rápido gracias a la nueva tecnología con la que íbamos a trabajar. "La placa tenía una forma única de crear los gráficos, usando ocho bits por píxel en la pantalla, con seis bits para el color y dos bits para la paleta. Así, se usaban dos bits para definir la dirección del siguiente píxel, ya fuera hacia arriba, abajo, izquierda o derecha. En un Spectrum un círculo se dibujaría pintando un cuadrado y definiendo el círculo dentro de él; en la Razz podías dibujar directamente ese círculo", señala Ritman. Desgraciadamente *Final Whistle* fue cancelado porque, como Ritman pudo comprobar en persona, el estilo de su juego de fútbol no era el más adecuado para una recreativa. Cuando daba la impresión que la serie *Match Day* estaba destinada a quedar en el olvido, Ritman pasó a trabajar para Domark y comenzó a trabajar en un nuevo juego de fútbol, basado en su trabajo previo con *Final Whistle*, que llevaba por nombre *Soccerama* y que sería lanzado para SNES. "Se veía muy bien y respetaba el legado de *Match Day*. Tenía modo 7, lo que permitía hacer giros de cámara razonablemente suaves". Sin embargo, a pesar de sus métodos de prueba, el juego tenía un grave error que



» [ZX Spectrum] El jugador ha hecho un buen remate, pero el portero parece muy seguro.

"El juego se congelaba y se cerraba. Usaba mi propio sistema de depuración pero era incapaz de encontrar el fallo."
Jon Ritman

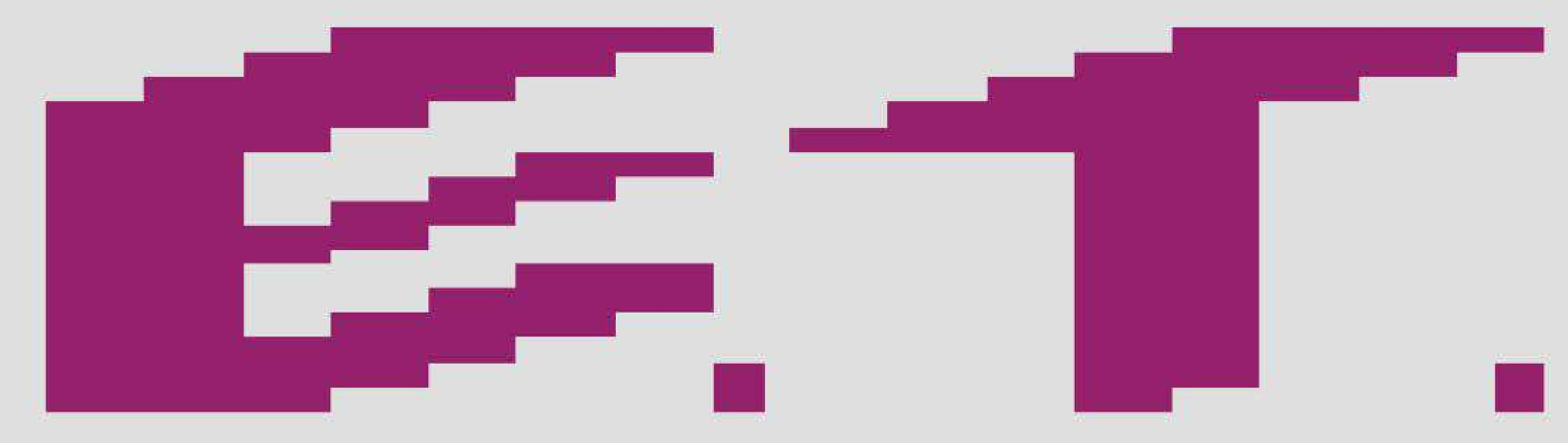
iba a imposibilitar que pasara el exhaustivo control de calidad de Nintendo. "Podías jugarlo durante tres días y no pasaba nada, pero de repente, sin saber por qué, el juego se congelaba y se cerraba. Usaba mi propio depurador, y sencillamente, no podía encontrar el error. Le dije a Domark que necesitaba un ICE, un emulador de circuito interno para analizar el juego a nivel de código máquina y así poder analizar qué estaba pasando en cada ciclo de código. Con eso, cuando el error apareciera, íbamos a poder ir para atrás y ver cómo se había llegado a ese punto, ea era la idea para depurarlo". El sistema era muy caro y por desgracia, según cuenta el propio Ritman, Domark obtuvo la versión NTSC del ICE en vez de la PAL. "Fue una pérdida de tiempo. *Soccerama* estaba acabado", concluye Jon. No fue hasta 1998 cuando la serie *Match Day* vio materializada su siguiente entrega, la tercera y que a la postre sería la final. Desarrollado por la compañía que Ritman había montado, Cranberry Source, el juego iba a ser lanzado con el nombre de *Match Day 3* de nuevo gracias a Ocean, justo antes de que la editora fuera absorbida por Infogrames. El juego tuvo hasta una preview en *PC Gamer*, donde se elogiaba su sistema de control pero también se le criticaba por la falta de comentarios o gráficos realistas. Cranberry Source vendió el juego a Acclaim, que lo rebautizó como *Super Match Soccer* y lo lanzó para PC y PlayStation. "Resultó ser un desastre", recuerda Ritman. "Hicimos captura de movimientos, pero la empresa que elegimos para hacerla era muy mala, así que tuvimos que abandonar la idea y empezar desde cero, haciendo los gráficos y animaciones tan realistas como pudimos. Nuevos



» [PC] Acclaim cambió el nombre del tercer juego de la serie *Mach Day* por *Super Match Soccer*.

competidores Actua Soccer o FIFA le hicieron flaco favor al juego, y pese a su buena jugabilidad pasó desapercibido. A pesar de este triste final, la serie Match Day es, sin duda, una de las más recordadas, gracias al talento de su creador a la hora de plasmar su visión sobre cómo debía representarse este bello deporte: "La jugada que más me gusta del fútbol es el pase al hueco. El pasador pone el balón detrás de la defensa, y el delantero corre hasta allí para llegar antes que ellos… Así es cómo se hacen las grandes jugadas, y así quería yo que fuera Match Day, con muchas opciones y botones para poder elaborar la jugada que te diera la gana. Mis juegos siempre buscaban el aprendizaje porque el entretenimiento es mayor cuanto más se domina el juego, y eso pasaba en Match Day. Como en el fútbol de verdad, todo dependía de la habilidad del jugador". *

COMO SE HIZO



THE EXTRA TERRESTRIAL

Muchos dicen que E.T. es el peor juego de la historia. Rory Milne le pregunta a Howard Scott Warshaw cómo logró lo imposible desarrollando un juego en tan solo cinco semanas.



LOS DATOS

- » COMPAÑÍA: ATARI INC.
- » DESARR.: HOWARD SCOTT WARSHAW
- » LANZAMIENTO: 1982
- » PLATAFORMA: ATARI 2600
- » GÉNERO: AVENTURA

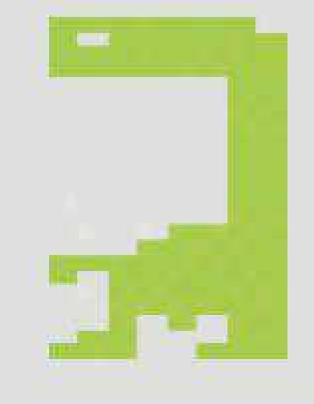
Para la primavera de 1982, Howard Scott Warshaw podía afirmar, con rotundidad, que estaba teniendo un buen año. Su título debut -*Yar's Revenge*- había sido un gran éxito y su siguiente obra -*Raiders of the Lost Ark*- estaba casi terminada. Mientras tanto, Atari negociaba los derechos de la última creación de Steven Spielberg – *E.T. el Extraterrestre*. Pero, tal y como explica Howard, había segundas intenciones en juego. "No solo se trataba de conseguir los derechos de *E.T.* Pagaron toda esa cantidad de dinero para conseguir que Spielberg se trasladara a la Warner Bros, usando a Atari como gancho. Las cosas empezaron con *Raiders* y ahora *E.T.* era el entrante para intentar que Spielberg acabara en la Warner, lo que sería el verdadero golpe maestro"

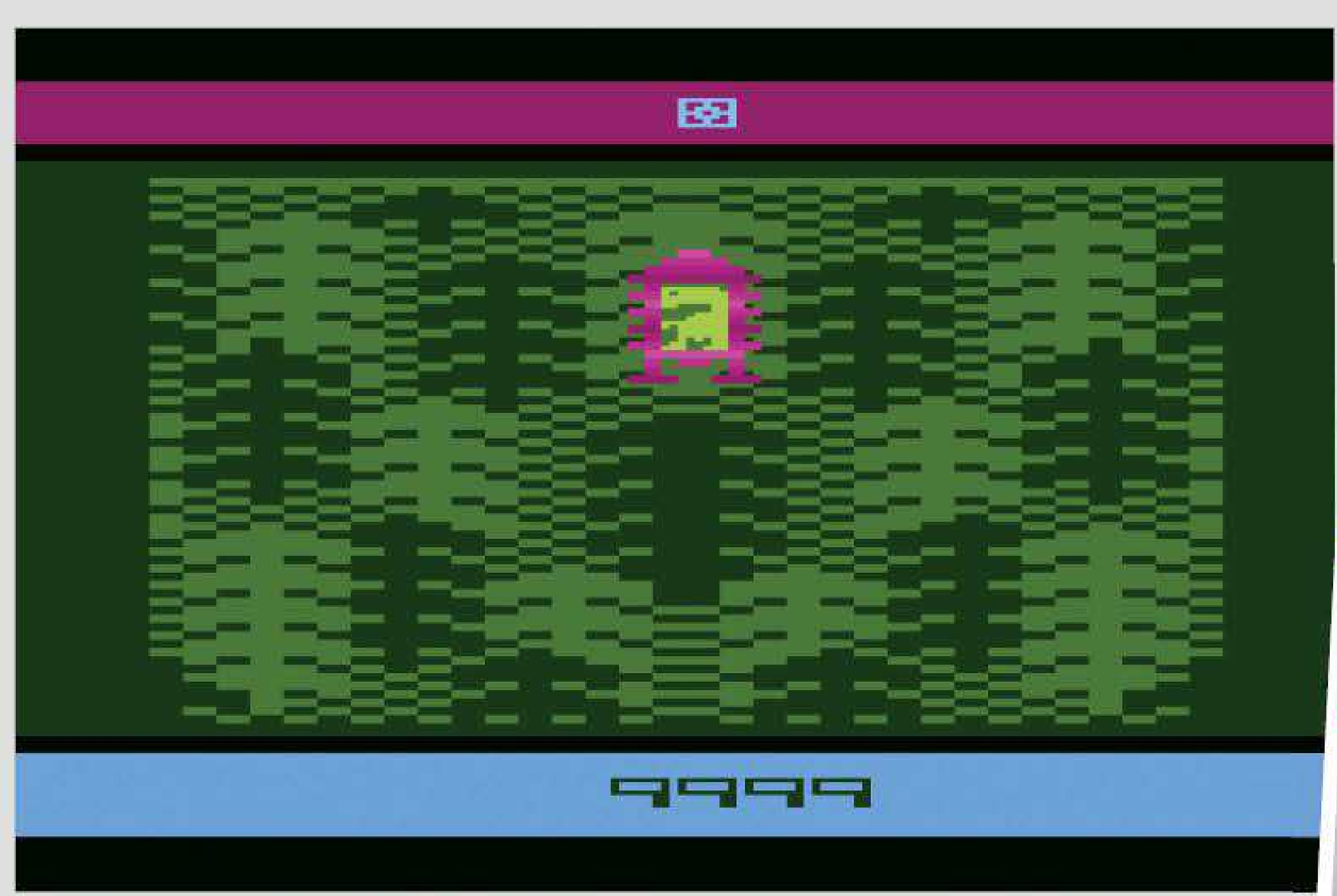
Una vez se obtuvo la licencia, el director le pidió a Howard que se encargara del juego, lo que el desarrollador atribuye a una relación de amistad y de aprecio mutuo forjada durante la creación de *Raiders*. "Spielberg y yo nos llevábamos muy bien porque ambos éramos muy creativos, así que cuando Atari consiguió los derechos de *E.T.* el 27 de julio, Spielberg me pidió que lo hiciera. Ray Kassar me llamó y me dijo que necesitaban el juego para el 1 de septiembre, lo que se traducía en cinco semanas en aquel momento. Me preguntó, '¿puedes hacerlo?', y yo le respondí 'por supuesto'. Recuerdo que era un martes por la tarde y él dijo 'el jueves a las ocho de la mañana habrá un avión privado esperándote en el aeropuerto de San José. Vas a volar a L.A. y le presentarás el diseño a Spielberg'. Así que tenía 36 horas para diseñar el juego. Cuando le presenté el diseño a Spielberg, le echó un vistazo y dijo, 'Uf, ¿no podrías hacer algo más tipo *Pac-Man*?'. No podía creer que uno de los cineastas más innovadores de la época quería que hiciera una imitación. Pero pensé, 'Howard, contrólate. Se trata de Spielberg', así que solo contesté 'bueno, *E.T.* es una película revolucionaria, por lo que se merece un juego revolucionario, único. Además, es el juego que puedo hacer con el tiempo que tenemos'. Spielberg aceptó. Cuando volví a Sunnyvale tuve una reunión en el apartamento. Mucha gente me decía que cómo podía ser que consiguiera todos los juegos grandes, así que les contesté: 'el juego está programado para el 1 de septiembre. Si hay alguien quiere el juego que lo diga, puede quedárselo'. Y se hizo el silencio. Fui arrogante, pero no tenía dudas de que iba a conseguirlo".



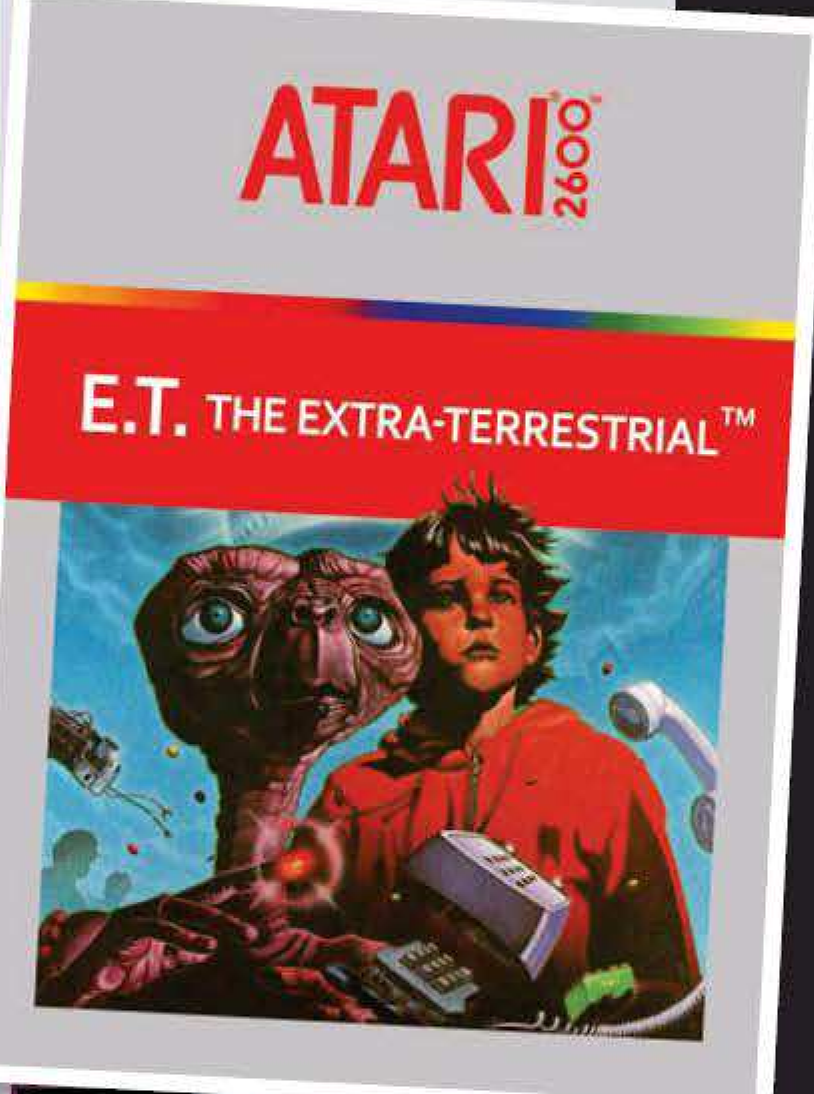
» [Atari 2600] E.T. encuentra en el fondo de un pozo un componente que necesita para construir un dispositivo de comunicación.

Dado que un juego típico de Atari 2600 llevaba unos seis meses de desarrollo, el compromiso de Howard de completar *E.T.* en tan solo cinco semanas significaba que pronto se enfrentaría a la elección de vivir en el trabajo o trabajar en casa. "Tras unos pocos días, me di cuenta de que iba a ser difícil lidiar con lo de trabajar en casa. Así que uno de los técnicos de





» [Atari 2600] Durante el viaje de E.T. hacia la Tierra se ve la nave del joven alien aterrizar en un apartado bosque.



"Uno de los técnicos de Atari vino a mi casa y me montó un sistema de desarrollo"
Howard Scott Warshaw

Atari vino a casa y me montó un sistema de desarrollo. Probablemente fueron las cinco semanas de trabajo más duras de mi vida. La forma en la que estructuré el enfoque del juego fue a través del diseño. Tú no coges un juego que va a llevar seis meses y tratas de hacer eso; lo que haces es diseñar un juego que puedas crear en cinco semanas. Así que escogí mecánicas simples que me permitieran generar un amplio espacio de juego y un nuevo puzle cada vez. Manteniendo las reglas simples se hacía más fácil implementarlo todo. Pero no era suficiente, porque también sentía que tenía que innovar. Así que coloqué a E.T. en un mundo 3D".

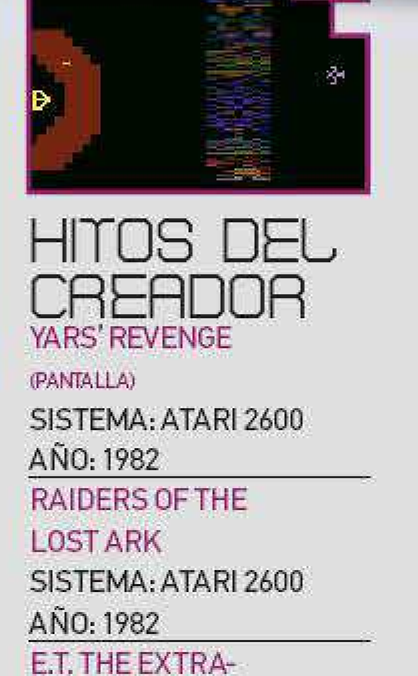
Este ambicioso plan se lograría cavando pozos en una serie de paisajes de arriba hacia abajo representados lateralmente al entrar y, aunque este y otros aspectos del diseño satisfacían a Howard y el plazo de entrega, en retrospectiva reconoce que fue un error de cálculo. "El objetivo de los pozos era crear una búsqueda del tesoro. Así que el teléfono es el tesoro, dividido en tres piezas, por lo que hay más cosas por hacer. Entonces necesitas un lugar para esconder el tesoro, y ahí es donde entran los pozos, que son los que introdujeron otra dinámica -entrar o salir de ellos- y la idea de que E.T. pudiera volar. Necesitas antagonistas, por lo que ahí entran en acción el científico y el agente del FBI. Una vez tienes el teléfono, aún te falta llamar a tus compañeros para que te recojan. Algunas de estas cosas podrían haber sido afinadas para que fueran más fáciles de manejar y tuvieran más sentido, pero



» [Atari 2600] Un científico del gobierno secuestra a E.T. y le lleva al Instituto de la Ciencia para analizarlo.

eso requería un tiempo que no tenía. Cuando sales de los pozos y caes de nuevo pensé en ello como un juego desafiante. Pero la mayor parte de la gente simplemente lo interpretó como una molestia".

La lista de innovaciones seguía, ya que Howard decidió renunciar al temporizador tradicional de la época, diseñando en su lugar una mecánica de energía recargable para E.T.. "El temporizador empieza a funcionar, pero el consumo de energía varía dependiendo de cómo juegas. Si permaneces quieto no pierdes energía, y pierdes más cuando vuelas o corres que cuando caminas. Así que la energía se ajustó para que hubiera una manera de optimizar cada partida. Esto le daba profundidad. Se trataba también de la primera vez que alguien había hecho, en esencia, una barra de salud en un videojuego".



HITOS DEL CREADOR

YARS' REVENGE (PANTALLA)
SISTEMA: ATARI 2600
AÑO: 1982

RAIDERS OF THE LOST ARK
SISTEMA: ATARI 2600
AÑO: 1982

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL
SISTEMA: ATARI 2600
AÑO: 1982

EL CINE, HECHO PÍXEL

Otras pioneras adaptaciones de éxitos de la gran pantalla



TRON: DEADLY DISCS

■ Inspirado en los duelos con discos de la película, el título de Mattel enfrenta a Tron contra rivales cuyos discos pueden debilitarle y, finalmente, matarle. Tron puede derribar a la mayoría con un solo disco, aunque solo puede restaurar su salud subiendo de nivel.



ALIEN

■ El creador de *Star Raiders*, Doug Neubauer, fue a lo seguro al adaptar este clásico Sci-Fi. Aunque estuviera basado en *Pac-Man*, los cambios que introdujo Doug al clásico de Namco hicieron justicia a *Alien*, y tostar bichos con lanzallamas nunca pasará de moda.

EMPIRE STRIKES BACK

■ Dado que fue creado para 2600, este shooter lateral es tan fiel a la batalla de Hoth como se podría esperar. Los AT-AT, con sus láseres mortíferos, son los enemigos que presentan un mayor desafío, pero esto solo hace que sea más satisfactorio derribarlos.



MEGA FORCE

■ Aunque fuera una película lamentable, la premisa de *Mega Force* se adaptaba perfectamente a un shooter con scroll. El juego nos tiene defendiendo una ciudad de unos crueles OVNIS y peligrosos misiles, mientras rodamos, o volamos, a lomos de una moto armada.

KRULL

■ Ya existía una coin-op de *Krull*, pero la adaptación de 2600 se acercaba más al film original. Las escenas claves nos llevan a luchar contra lanceros, escalar una tela de araña gigante para buscar consejo de la viuda de la telaraña y asaltar la Fortaleza Negra.

▶ A pesar de los estrictos plazos de entrega, Howard también sentía que su juego tenía que intentar capturar la naturaleza sentimental del film. "La película es un drama con un tono muy emotivo. Al tener grandes gráficos e intentar crear personajes interactivos pensé que podría ser capaz de crear algún tipo de tono emocional en el juego. La idea de usar la 2600 para crear un juego con emociones es absurda, pero estaba tan seguro de mí mismo, en lo que estaba haciendo, que pensé que podía conseguirlo".

Howard evaluó la dificultad del juego al mismo nivel que sus títulos anteriores, en lugar de hacer un juego fácil para los jóvenes aficionados de la película. También encontró tiempo para colar cameos de protagonistas de sus anteriores juegos: Yar e Indy. "Nunca hice un juego dirigido a niños. Siempre imaginé a los jugadores habituales como adolescentes que querían algo de complejidad y un pequeño reto en lo que estaban haciendo. Es a ellos a los que me dirigía. Los huevos de pascua eran tan solo una cuestión de vanidad. *E.T.* está lleno de huevos de pascua y ninguno de ellos nos llevó mucho tiempo de implementar, pero se trataba de una parte del juego que hice para mí".

Pero a medida que Howard hilaba los últimos cabos del juego, cada vez tenía más claro que no quedaba tiempo para revisiones y que la velocidad a la que iba el proyecto estaba pasando factura. "No había lugar ni para desviaciones ni para reconceptualizar.



» [Atari 2600] Elliot encontrará componentes telefónicos o ahuyentará a los adultos cuando E.T. le pida ayuda.

> "Fue muy duro estar apartado y desconectado"
> Howard Scott Warshaw



» [Atari 2600] Al completar cada uno de los niveles de E.T. hay una escena conmovedora mostrando a E.T. y Elliot reunidos.

No tuve tiempo de hacer nada más de lo que había planeado. Lo que nunca se incluyó fueron los ciclos de meditación, evaluación y comentarios. Había aspectos de la jugabilidad que podría haber hecho mejor, pero no tuve tiempo ni la predisposición de hacer nada más al respecto. Fue extremadamente aislante. Fue muy duro estar apartado y desconectado como lo estuve. Para el final del proyecto ya estaba bastante harto".

Los esfuerzos de Howard fueron recompensados con elogios incondicionales dentro de Atari por cumplir un plazo imposible y conseguir un éxito comercial cuando el juego fue lanzado – pero meses más tarde, los sentimientos hacia el juego cambiaron. "Los primeros comentarios que recibí fueron muchas felicitaciones por entregar el juego a tiempo -algo que nadie creía que fuera posible. En diciembre y en enero de 1982 y 1983, respectivamente, tuve dos juegos en el top cinco de juegos en la lista de ventas de Billboard - *Raiders* y *E.T.* Así que, por todos los efectos, era un éxito. No empecé a ver los comentarios negativos hasta después del primer trimestre de 1983 cuando el juego empezó a ver un retorno económico porque

EL CLUB DEL MILLÓN



LASER BLAST

■ Este título de principios de los 80 incorpora algunas peculiariades, empezando por el hecho de que el usuario encarna a los invasores. El shooter de David Crane también requiere que cada lado cargue sus láseres antes de usarse, lo que le añade un elemento estratégico.



RIVER RAID

■ El clásico de Carol Shawn deja de ser un shooter al uso en el momento en el que los aviones enemigos y acorazados no disparan de nuevo: crean un infierno a modo de pista de obstáculos. La generación aleatoria de niveles le otorgaba una gran rejugabilidad.

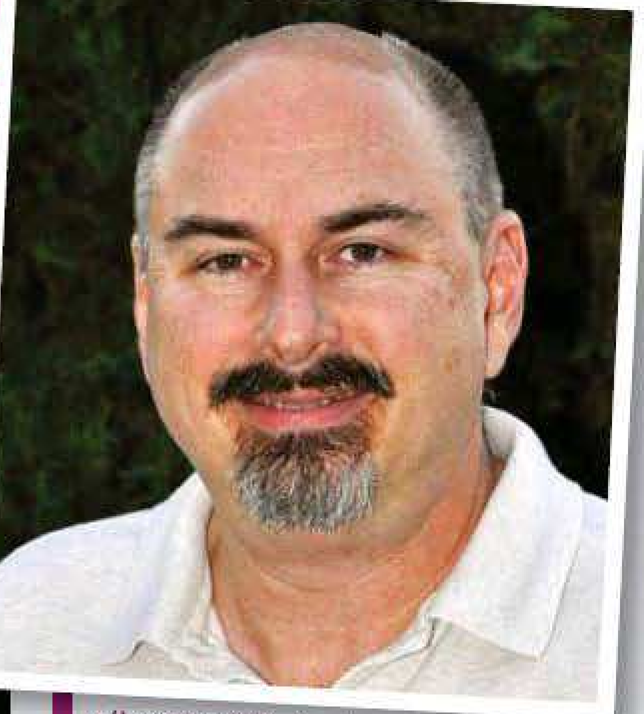


KABOOM!

■ La clave de Kaboom! está en su nombre: ¡todo va sobre bombas! El objetivo consistía en recoger con cubos los explosivos lanzados por un dinamitero loco. Aunque simple, ofrecía una experiencia de juego muy intensa para lo modesta que era la consola de Atari.



» [Atari 2600] Elliot podía devolverle la energía a E.T., aunque solo podía ayudarnos tres veces en cada partida.



» Howard Scott Warshaw ahora trabaja como "terapeuta de Silicon Valley".

llevó un tiempo que la gente jugara y se publicaran los análisis. A partir de entonces hubo un montón de comentarios negativos porque Atari perdió como 500 millones de dólares para finales de año, pese a que con *E.T.* 'solo' perdieron 22 de esos millones, así que evidentemente no era todo el problema."

Más de una década después, una nueva revisión de la historia profundizó el mito. La historia que se contó fue que *E.T.* había causado la quiebra de Atari y, en respuesta, la compañía había enterrado millones de copias del juego en el desierto de Nuevo México. "Tienes que recordar que pasaron años antes de que hubiera un medio de comunicación de masas donde pudieras escuchar este tipo de basura. Quiero decir, había historias publicadas, pero a nadie le importaba. No se convirtió en una leyenda urbana hasta bien entrado los noventa; era algo de internet. En el momento en el que salió *E.T*, no había ningún concepto de 'todos los tiempos'; tan solo se trataba de otro juego. Años después, cuando *E.T.* apareció como 'el peor juego de todos los tiempos' lo encontré hasta divertido. Ahora, aquí estamos, más de treinta años después, y todavía estamos hablando de ello"Y lejos de permitir que una reputación tan inmerecida nublara sus sentimientos hacia *E.T.*, Howard Scott Warshaw se siente orgulloso de haber completado su juego en un marco de tiempo casi imposible, aunque con retrospectiva admite que refinaría la nitidez y el reto del juego. "Si tuviera que cambiar algo en *E.T.*, aumentaría el potencial de la frustración y disminuiría el de la desorientación. Cómo haría eso es una historia mucho más larga. Pero estoy muy orgulloso de ese trabajo. No estoy diciendo que sea un gran juego, pero lo que sí creo es que es un gran logro". *



E.T. 101

■ Una combinación de arcade y aventura de mundo abierto. Un estilo de juego sencillo construido alrededor de mecánicas complejas. Debes construir un teléfono a partir de tres componentes escondidos en 20 pozos para llamar a casa y ser rescatado. Hay que evitar a los científicos y los agentes del FBI mientras mantenemos la energía de E.T.

Más juegos para Atari 2600 que se convirtieron en superventas



FREEWAY

■ A menudo descrito erróneamente como un clon de *Frogger*, se desarrolló en realidad al mismo tiempo que la recreativa de Konami. El título de Activision cuenta con un pollo indestructible como protagonista, en lugar de una rana, y un modo competitivo de dos jugadores.



ATLANTIS

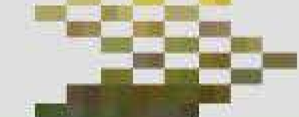
■ Al combinar elementos de *Canyon Bomber* y *Missile Command*, Atlantis consigue tener entidad propia. El hit de Imagic nos ofrece tres armas de ángulo fijo para defender una ciudad de los ataques aéreos, que serán más atroces a medida que pasa el tiempo.



COSMIC ARK

■ Un juego de dos mitades, Cosmic Ark te desafía a defender el arca de los meteoros en el espacio profundo y a rescatar a los seres de una superficie planetaria mientras esquivas los láseres. La clave del éxito radica en controlar ambas situaciones sin derrochar combustible.





PANTALLA FINAL



CHO ANIKI

» El malvado Bo Emperor Bill ha ganado los últimos diez campeonatos de culturismo de la galaxia, pero se le han acabado los batidos de proteínas, asi que ha decidido invadir otros sistemas para construir allí más factorías de productos para "pecho-toros". Solo Idaten y Benten, los héroes de este mítico, y muy chiflado, shooter de PC Engine Super CD-ROM, podrán detenerle.



01

» Nuestros discretos héroes vuelan bajo el manto de la noche estrellada, tras pararle los pies a Bo Emperor Bill. El villano galáctico tendrá que ganar volumen a la vieja usanza: comiendo toneladas de insípido pollo codido. Pobre.



02

» La pareja jamás habría salido victoriosa sin la ayuda de estos sencillos caballeros, Adon y Samson. Aquí tenéis una estampa de los dos, momentos antes de acudir a la boda de una prima muy religiosa. Dicen que la suegra no llegó viva a los postres.



03

» Un año más tarde, está a punto de anunciarse al ganador del campeonato galáctico de culturismo. ¿Quienes subirán al podio? Algunos colaboradores de RG fueron descalificados por inyectarse células madre de tejón mielero.



04

» Adon y Samson, los reyes del taparrabos acolchado, han quedado en segunda y tercera posición, respectivamente, pero se lo toman con deportividad y nos regalan dos poses muy naturales. Lo más alto del podio está reservado para el mismísimo Idaten, que ha ganado músculo hasta en las cejas.



05

» Idaten no solo ha desafiado los efectos secundarios de ciclars... de comer sano y entrenar mucho, conservando su azulada mata de pelo. Se ha hecho un blanqueamiento dental y lo exhibe orgulloso antes de decirnos adiós. No habíamos visto una sonrisa tan brillante desde Tony Curtis en *La Carrera del Siglo*.

SUSCRÍBETE A retro GAMER

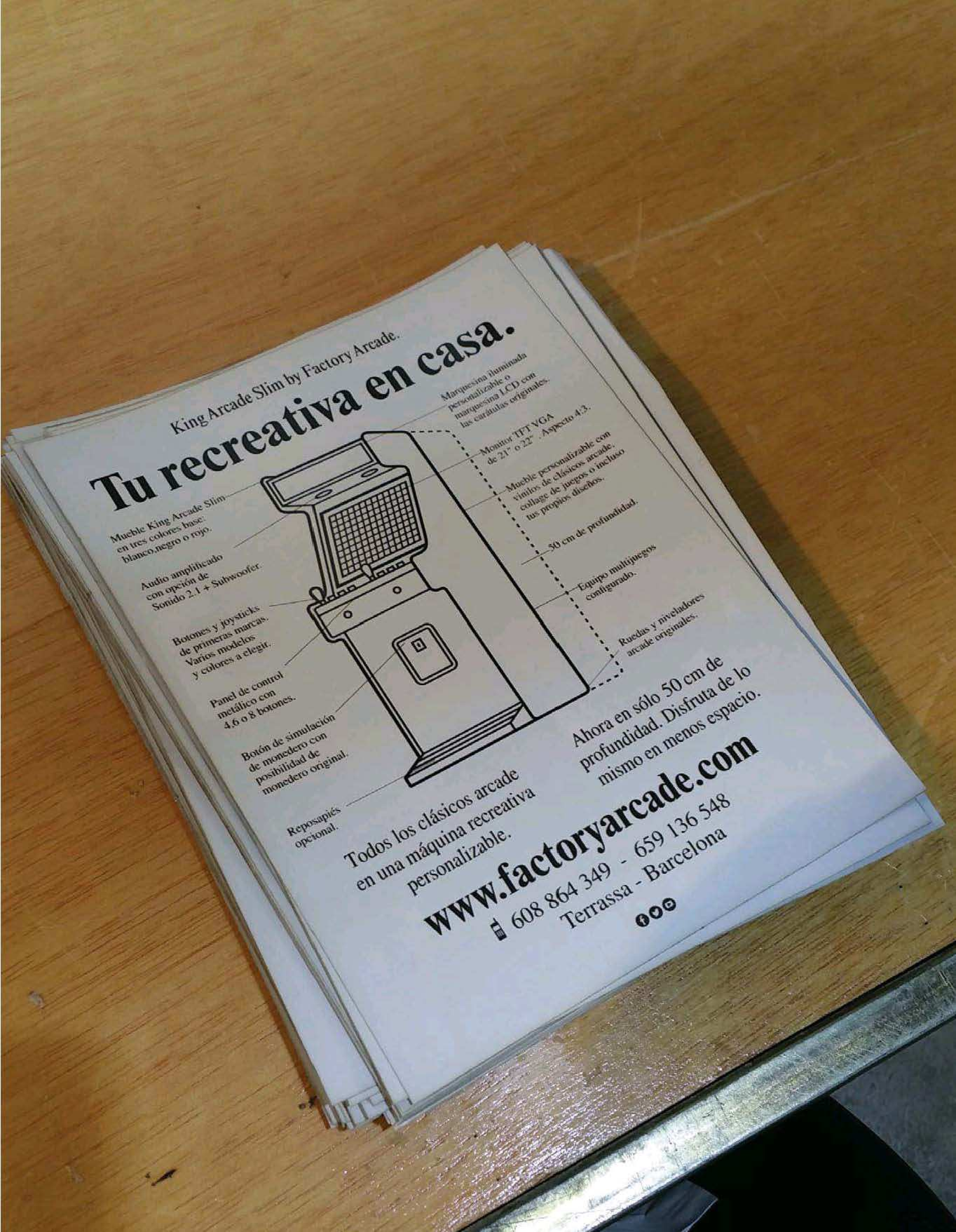
4 números de RetroGamer (Edición en papel + edición digital)
+ Libro La Historia de Hobby Consolas



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono en el **902 540 777**
Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de RetroGamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.



King Arcade Slim by Factory Arcade.
Tu recreativa en casa.
Marquesina iluminada personalizable o marquesina LCD con las carátulas originales.
Monitor TFT VGA de 21" o 22". Aspecto 4:3.
Mueble personalizable con vinilos de clásicos arcade, collage de juegos o incluso tus propios diseños.
50 cm de profundidad.
Equipo multijuegos configurado.
Ruedas y niveladores arcade originales.
Mueble King Arcade Slim en tres colores base: blanco,negro o rojo.
Audio amplificado con opción de Sonido 2.1 + Subwoofer.
Botones y joysticks de primeras marcas. Varios modelos y colores a elegir.
Panel de control metálico con 4,6 o 8 botones.
Botón de simulación de monedero con posibilidad de monedero original.
Reposapiés opcional.
Todos los clásicos arcade en una máquina recreativa personalizable.
Ahora en sólo 50 cm de profundidad. Disfruta de lo mismo en menos espacio.
www.factoryarcade.com
608 864 349 - 659 136 548
Terrassa - Barcelona